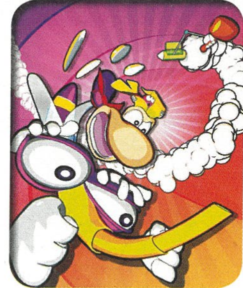


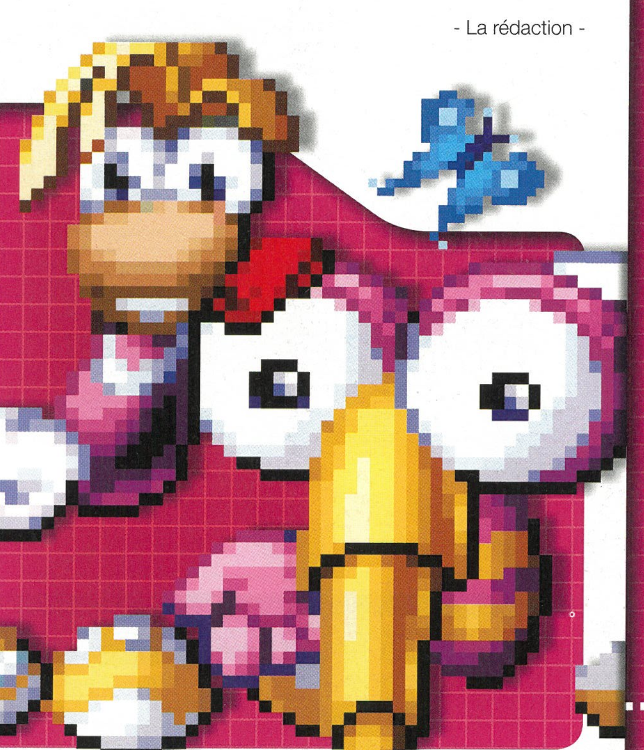
pix'n love
#13 RAYMAN
L'Histoire de Naughty Dog*Virtua Racing*
Moonstone*Dragon Ball Z V.R.V.S.*Shaq Fu*
Riven*Pit Fighter*M.G.T.*Neo Turf Masters*
Cheese Chase*Le Mythe de la Demoscene*
Débats*Back to the 80's*Retro News*Interviews*
pix'n love EDITIONS
9€
Rayman/Naughty Dog/Virtua Racing/Dragon Ball V.R.V.S./Pit Fighter/
Shaq Fu/La Demoscene/Riven/Moonstone/Neo Turf Masters/Philosoma
pix'n love EDITIONS
13
ÉTUDIER
LA PLAYHISTOIRE
N'A JAMAIS ÉTÉ AUSSI
AMUSANT...
#01
#02
#03 Streets of Rage
#04 Xevious
#05 Final Match Te
#09 BARBARIAN
#08 COMIX ZONE
#07 Double Dragon
#06 Sonic X-treme
#11 MEGA MAN
#12 ADVENTURE
#10 PUYO PUYO
X'N LOVE RUSH,
DISPO SUR
iPHONE !
9€
9 782918 272144




Space Invaders, Pac-Man, Streets of Rage, Xevious, Final Match Tennis, Sonic X-Treme, Double Dragon, Comix Zone, Barbarian, Puyo Puyo, Mega Man, Adventure Island… Voilà 12 numéros déjà que nos camarades américains et japonais se partagent l'affiche des couvertures Pix'n Love, sans un mot broncher. Mais du côté des français, peau de zébi… Une chose est sûre : on pourra difficilement nous accuser de chauvinisme ! Quoique pour le coup, ce treizième numéro laisse transparaître un brin de franchouillardise… bien méritée ! Entre l'interview de Michel Ancel qui revient sur la folle aventure Rayman et la couverture qui va avec, la rencontre de Stéphane Baudet autour du my(s)thique Shaq Fu, et l'entrevue avec le programmeur Pascal Jarry au sujet du cybernétique M.G.T., la *french touch* en prend pour son grade. Et c'est tant mieux !

Mais plus encore que cet hommage rendu aux tricolores, l'évènement à marquer d'une croix rouge est la présence dans nos colonnes, pour la première fois, d'une plume féminine ! De quoi tirer un trait sur une frustration qui nous rongeait depuis belle lurette. Voilà qui est fait, et de fort belle manière qui plus est, puisque Corinne Laurent Dell'Accio s'attaque d'entrée de jeu à une thématique on ne peut plus *underground* : celle de la Demoscene. Mesdames qui nous lisez, nos portes vous sont plus que jamais grandes ouvertes. À vos claviers !

- La rédaction -



pix'n love

Cet ouvrage est une publication des Editions Pix'n Love.

#13

Gérant : Florent Gorges
Directeur administratif et commercial : Sébastien Mirc
Directeur artistique : Marc Pétronille

Rédacteur en chef : Marc Pétronille
Rédacteurs : Florent Gorges, Marc Pétronille, Sébastien Mirc, Nicolas Gilles, Cyril Denis, Nicolas Mattioni, Alain Huygues-Lacour, Jean-Marc Demoly, Cyril Drevet, Eric Cubizolle, Michaël Guarné, Régis Monterrin, Paul Caussé, Romain Dasnoy, Corinne Laurent Dell'Accio, Stéphane Hersin, Greeg Da Silva, Sébastien Laurent

Maquette et conception graphique : Marc Pétronille, Luc Pétronille
Couverture : Luc Pétronille

Remerciements : Oma Dan', Fabalavista, Abandonware-Mag, Audrey, Nicki, Mizuki, arcadeflyers.com, toutes les personnes de ce numéro ayant accepté de répondre à nos questions ainsi que tous ceux qui croient en notre projet.

Site Internet : http://editionspixnlove.fr

ISBN : 978-2-918272-14-4
Dépôt légal : à parution
Impression : MCC graphics
Editions Pix'n Love : 58 rue Pierre Brossolette 92320 Châtillon

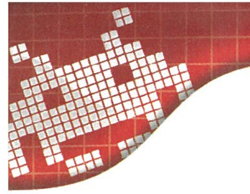
Contacts presse/pubs et partenariats : contact@editionspixnlove.fr

PIX'N LOVE #13

MAIN MENU >

SELECT A CHAPTER

> PRESS START



RETRONEWS

S'il arrive parfois que le collectionneur rechigne à acquérir un jeu numéroté « 13 », le joueur pur et dur n'en n'a cure, tant Il lui semblerait regrettable de passer à côté de perles vidéoludiques en raison de ce seul prétexte ! Il est une tendance que l'on peut remarquer : la volonté de dépasser les jeux d'époque au niveau qualité. Que ce soit par une optimisation des techniques de programmation (comme ***Prince of Persia*** *sur* ***Atari 2600****) ou bien par la conception d'une nouvelle console ! Si la* ***Flashback 2⁺*** *ne peut être considérée comme telle, il en va autrement pour la* ***Colecovision 2*** *qui pourrait alors marquer le début d'une nouvelle ère du développement* homebrew...

Cyril Denis

ATARI VCS 2600

Les programmes terminés :

▪ **AtariAge** relance sa boutique en proposant plusieurs titres récents sur cartouche. C'est le cas de **Dungeon, Lead** et **Cave-in**. Le prix de chacun se situe entre 20 et 25 dollars. Tous trois sont superbes et prenants.

▪ **Good Deal Games** continue, elle aussi, à apporter sa contribution à la scène *homebrew* en commercialisant **Chase it**. Si techniquement, le jeu n'atteint pas les sommets, il est incontestablement original, *fun* et plaisant. Son prix est de 17 dollars et la quantité fabriquée particulièrement faible (30 exemplaires). Il est dommage que les autres titres du même développeur — **Miss It** et **Escape It** — ne soient pas, eux aussi, proposés sur cartouche.

▪ La **Melody Cart** est un proche parent de la **Harmony Cart** évoquée dans **Pix'n Love** #12. Cependant, son utilisation la destine principalement aux nouveautés *homebrew* pour lesquelles une édition cartouche est envisagée. Son intérêt, outre le fait de proposer un PCB n'utilisant que des composants actuels et non un recyclage d'anciens, est d'embarquer de la mémoire *Flash* pouvant être reprogrammée à volonté et ce, sans même avoir besoin d'ouvrir la cartouche ! De plus, l'acheteur peut réutiliser le circuit afin d'acquérir un prochain jeu à moitié prix ! Mais c'est surtout le développeur amateur qui se félicite de cette création, puisque celle-ci lui permet désormais de s'affranchir des limitations techniques habituelles de la VCS.

▪ **Haunted Adventure Trilogy** a connu une édition collector par son auteur **Anthony W. Wong** sous le label **JetSquid**. Cette fois, c'est AtariAge qui s'y colle, mais *exit* le *packaging* classieux. Cela a toutefois le mérite de réduire le coût (malgré une notice monumentale de 52 pages !). Quoi qu'il en soit, ce triple *hack* (puisque comportant trois programmes reposant sur **Adventure**, **Haunted House** et **Superman**) demeure superbe. Il comporte de plus de nombreux *easter eggs,* dont un qualifié d'ultime, et ayant fait l'objet d'un concours offrant au vainqueur le prototype unique du jeu.

Haunted Adventure Trilogy

Les développements en cours :

▪ Il est toujours étonnant de voir combien cette console peut motiver les développeurs « hobbyistes ». Peut-être en raison de ses performances spartiates, du challenge que représente sa programmation, de son succès commercial, ou bien les trois à la fois ! Comme travaux en cours, on peut citer **Flight Sim**, simulation aérienne encore peu avancée. **1943** est un petit jeu en **batariBasic** amusant quelques minutes dans lequel il faut tirer sur un avion en combinant deux mires pour espérer l'atteindre. **Mini-Sokoban**, comme son nom l'indique, est minimaliste mais traduit l'esprit du célèbre jeu de pousse-caisses. Peu de niveaux implantés pour le moment.

▪ **Panky the Panda**, quant à lui, ne fait pas dans la dentelle avec un sous-titre évocateur « **Episode 1: Quest for the Unsevered Penis** ». Ce jeu de plates-formes contiendra au final pas moins de 123 écrans ! L'objectif est de mettre la main sur des clés et divers objets de façon à retrouver votre frère prisonnier de braconniers chinois qui n'hésiteront pas à couper « ce que vous savez » pour le revendre au marché noir ! Les graphismes et surtout la jouabilité (avec un remarquable effet d'inertie) sont excellents et laissent augurer du meilleur.

▪ Après **Castlevania** et **Prince of Persia**, un nouveau mythe est envisagé. Il s'agit ni plus ni moins de **Zelda** ! Les premiers écrans montrent la viabilité du concept. Reste néanmoins le problème de la taille mémoire qu'un tel jeu devra utiliser. Pas sûr que la vénérable machine d'Atari soit taillée pour.

▪ Succédant à **Duck Attack!** (lire notre *review* exclusive dans le présent numéro), **Will Nicholes** vient de démarrer un autre projet encore plus novateur : **Facebook Hero** ! Le concept se veut résolument décalé car bien que reposant sur **Guitar Hero**, il en est très éloigné. Ici, en lieu et place de notes qui défilent, ce sont des commentaires à formuler à l'encontre de 20 amis (d'où le *Facebook* du titre) et de constater, une fois les deux minutes imparties écoulées, combien il vous en reste à la fin. Le *joystick* sert à choisir une réponse parmi les incontournables « *lol* », « *hugs* » et autre « *I am so sorry* ». Chacune doit être adaptée aux phrases s'affichant à l'écran. Evitez par exemple de répondre "lol" lorsqu'une de vos relations vous dit que son grand-père est à l'hôpital... pas bien ! À l'inverse, s'il est possible de perdre des contacts, d'autres peuvent vous rejoindre et faire gonfler votre score. Un projet intéressant et qui montre bien que la scène *homebrew* sur Atari 2600 fourmille d'idées originales.

▪ **2600Tris** est un **Tetris** pour deux joueurs, dont le développement ne cesse de progresser. Espérons qu'il apporte plus que ses prédécesseurs, à savoir **Edtris 2600** ou **Cubis**. Dans la série des petits jeux n'utilisant que la Ram (seulement 128 octets, rappelons-le !), **Helicopter** propose de naviguer dans une grotte et d'éviter les obstacles en procédant uniquement à des impulsions sur le bouton. L'exploit réside dans le fait que le programmeur n'a pas utilisé toute la mémoire autorisée : il reste deux octets de libre !

▪ **Circus Galacticus** est désormais proche de la finalisation. Un mode deux joueurs a été, un temps, envisagé, mais le manque de mémoire empêche cet ajout. L'Intelligence Artificielle est très poussée dans ce programme qui retranscrit un tournoi futuriste de gladiateurs armés de trois boucliers. Les *sprites* se déplacent de manière fluide dans huit directions et permettent d'obtenir une précision redoutable pour tirer, puisque l'objectif est d'atteindre la tête ou la poitrine de l'ennemi !



1943

Panky the Panda

Panky the Panda

Zelda

Facebook Hero



Circus Galacticus

Circus Galacticus

ATARI 7800 PROSYSTEM

Arkanoid

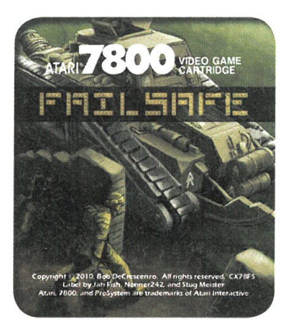
Arkanoid

Worm

Worm

▪ **Arkanoid** devrait connaître une adaptation sur ce support. Seule inconnue : est-ce que les *rotary* de la 2600 seront correctement gérés ? Dans le cas contraire, l'auteur prévoit une jouabilité à la **Alleway** sur **Game Boy**, avec l'utilisation d'un bouton pour accélérer les déplacements de la raquette.

▪ **Worm** a tellement bien avancé qu'il est désormais disponible ! Réalisé par l'auteur de **Wasp**, **Mark Ball** extrapole avec bonheur le concept de **Nibbler** en lui ajoutant un *scrolling* latéral du plus bel effet et des graphismes aguicheurs. Le but consiste à éviter les champignons et à manger le plus de fleurs possible pour pouvoir sortir du jardin. Et il ne faut pas percuter un mur ni se mordre la queue. En effet, celle-ci s'allonge selon votre voracité (d'où l'intérêt du Viagra). Plusieurs degrés de difficulté sont inclus ainsi que différentes longueurs des vers de terre, la gestion du *SaveKey* mais également des *power-up*. De nombreux tableaux sont présents, de même qu'un mode arcade se limitant à parcourir sans fin le premier niveau. Fait important, car souvent source d'incompatibilités, Worm fonctionne aussi bien en Pal qu'en Ntsc. Cinquante exemplaires sur cartouche ont été assemblés et tous ont trouvé acquéreur.



▪ **FailSafe** est tout proche de la sortie. **Bob de Crezscenzo** poursuit le développement sur sa 7800 fétiche. Après s'être attaqué à des grands hits d'arcade (**Super Pac-Man**, **Burgertime**, **Q*Bert**), il s'aventure dans un style plus guerrier puisqu'il faut protéger Washington de terroristes. Pour l'occasion, et aussi se faciliter la tâche, il s'est constitué en *visualbasic.net* un éditeur de niveaux ! L'*artwork* est déjà prêt et le jeu bientôt disponible en cartouche. À ne pas manquer car la réalisation est en béton... armé !



MSX & ZX SPECTRUM

Ces deux machines font l'objet d'un véritable culte, notamment auprès de nos amis espagnols et néerlandais. C'est ainsi que de nombreux *homebrew* voient le jour et sont proposés sur supports physiques, aussi bien cassette, disquette que cartouche (pour le **MSX**). On peut citer parmi les derniers titres en date **Invasion of the Zombie Monsters** ou encore **British Bob**. On doit ces performances à **Relevo Software**, société très active. Le prix reste raisonnable, entre 15 et 20 euros selon le support choisi (la cartouche étant plus onéreuse).



Invasion of the ...

Invasion of the ...

British Bob



CBS COLECOVISION

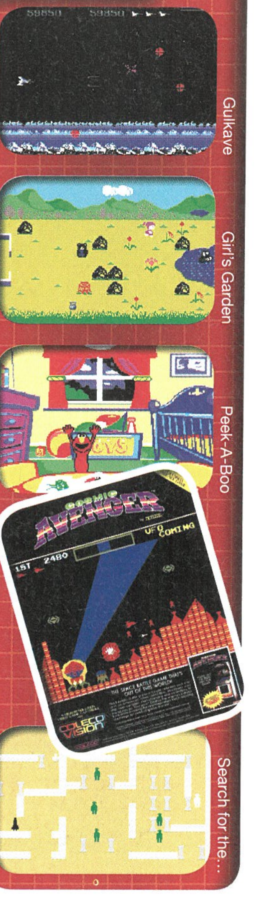
▪ **TeamPixelBoy** ne faiblit pas et prévoit **Space Shuttle - A journey into Space** pour la fin de l'année. La difficulté réside principalement dans le fait qu'il s'agit au départ d'un titre sur cassette. Il devrait être accompagné d'un *overlay* spécifique. En évoquant ces petits caches plastiques venant se placer devant le pavé numérique des manettes (à l'instar de l'Intellivision), TeamPixelBoy envisage d'en fabriquer de nouveaux, surtout pour les jeux n'en ayant jamais eu — et ils sont nombreux — sur cette console. On pense notamment à tous les *homebrew*. Une bonne idée qui rejoint celle qui a consisté à concevoir un moule d'injection permettant d'obtenir de nouveaux boîtiers-cartouche. Par ailleurs, les trois premiers jeux sont en précommande : **Gulkave**, **Girl's Garden** et **Peek-A-Boo**. Édités respectivement à 100, 100 et 50 exemplaires, ils ont trouvé rapidement preneur. Le cas de Peek-A-Boo est différent puisqu'il y est prévu un tirage au sort afin de départager les intéressés. Cependant, dans les mois qui suivront sa commercialisation, l'image de ROM sera proposée gratuitement afin que personne ne soit lésé par la petite quantité produite. Une louable attention…

▪ **Basicvision** est un programme analogue au batariBasic de l'Atari 2600, qui consiste à développer des outils permettant la création de titres en BASIC sur **Colecovision**. Pour le moment peu avancé, ce *soft* devrait permettre à un plus grand nombre de se lancer dans la conception de *homebrew*.

▪ **Eduardo Mello** de **Opcode Games** communique sur ses travaux *hardware*. Au cours de cette année 2010, sera commercialisé un module d'extension avec trois titres spécifiquement conçus pour lui. Appelé **Memory Module** (et non plus **Opgrade module**), il n'occupera pas davantage de place qu'une cartouche ! Pour les jeux, il développe un nouveau circuit électronique facilitant le *bankswitching*, plus puissant qu'aucune autre cartouche jusqu'à présent puisque cela permettra, entre autres, d'ajouter des possibilités de sauvegardes telles que *high-scores*, configurations, etc. Les trois premiers titres à l'exploiter seront probablement **The Goonies**, **Knightmare** et **Donkey Kong Arcade**.

▪ **Yurkie** continue de créer des manettes Coleco à l'effigie de grands jeux d'arcade. Le prochain élu est **Cosmic Avenger**. Cette fois, un *joystick* unique suffira contrairement aux deux nécessaires pour les couples **Mario & Luigi** et **Pac-Man & Mrs Pac-Man**. Le prix sera donc moindre mais devrait tout de même se situer autour de 75 dollars.

▪ **Philipp Klaus Krause** a pratiquement terminé **Search for the Stolen Crown Jewels 3** (lire **Pix'n Love** #5) et continue de développer **Bankruptcy Builder** et **Coloured Gravity**. Il souhaite sortir simultanément ces trois titres. BB vous met aux commandes d'une société de construction dont l'objectif est de réaliser des buildings le plus rapidement possible. C'est un genre complexe et peu vu sur cette console, il faut donc espérer qu'à sa sortie une documentation détaillée et explicite l'accompagne. D'ores et déjà, pour faciliter la tâche, des *overlays* dédiés sont prévus.



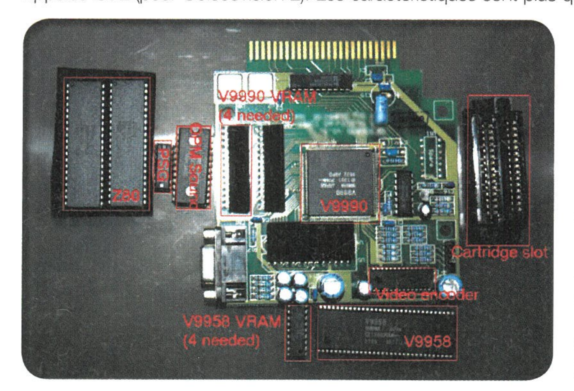
Gulkave

Girl's Garden

Peek-A-Boo

Search for the...

▪ Le clou du spectacle est l'annonce fracassante par **Opcode Games** de la conception d'une nouvelle machine, appelée **CV2** (pour Colecovision 2). Les caractéristiques sont plus qu'alléchantes avec un prix inférieur à 150 dollars, une rétro-compatibilité quasi-totale avec les jeux (mais pas avec le module d'extension Atari ni le micro-ordinateur **Adam**), et enfin la présence de prises modernes (sorties vidéo notamment). L'objectif est de dépasser le cadre restreint des « *Coleco-users* » avec une machine simple à programmer et des jeux évolués. Rien de finalisé pour le moment, plusieurs pistes pourraient amener à réutiliser une coque prévue pour le projet **Pandora** (console *open-source*). **Eduardo Mello** résume la finalité de cette initiative en précisant : « *Si l'on peut extrapoler le style propre aux jeux de cette époque — et pas seulement la Colecovision mais aussi les autres — tout en upgradant la plupart des caractéristiques, nous pouvons obtenir de superbes jeux. Je pense que cela devrait être une expérience intéressante.* » On le croit volontiers et on piaffe d'impatience !



MB VECTREX



Vector Flash avec lecteur de cartes SD.

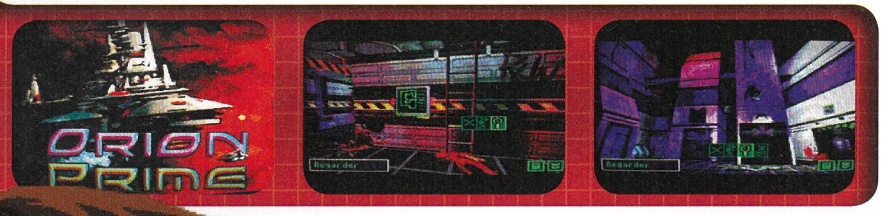
▪ Vos manettes **Vectrex** faiblissent ? Vous aimeriez les remplacer ? Vous souhaiteriez aussi vous procurer un crayon optique mais le *made in MB* est trop onéreux désormais ? Tout est possible avec les réalisations de **RecycledGamer** (alias **Chuck van Pelt**) qui s'est évertué à concevoir et fabriquer une série de *light pen homebrew*. Monsieur a également modifié des manettes **Mega Drive** et **Super Nintendo** afin de les faire reconnaître comme d'origine (attention elles fonctionnent mal avec les rares jeux analogiques comme **Hyper Chase**). Le prix de chaque produit oscille entre 35 et 40 dollars, ce qui est acceptable au regard du grand service rendu aux joueurs.

▪ Toujours programmés pour l'été, les premiers écrans de **Sectis** ont été dévoilés et laissent clairement apparaître leur lien fort avec **3D Sector-X**, puisque l'on reconnaît l'espèce de papillon (appelé « sectoïde ») en provenance directe de ce dernier. L'auteur, **George Pelonis**, assure qu'il contiendra plus de variantes que ses précédents titres.

▪ Enfin, **Richard Hutchinson** tente de créer une nouvelle **Vec-Flash**, équipée d'un lecteur de cartes SD. Ce qui faciliterait grandement l'usage de cette fabuleuse cartouche jusqu'à présent restreinte au transfert de fichiers par liaison USB, quoique fort pratique. Un prototype fonctionnel est déjà élaboré. Reste à l'industrialiser !

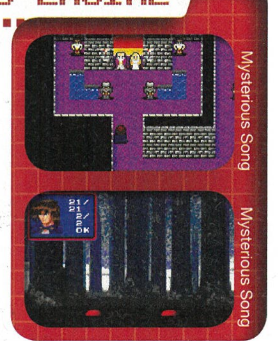
AMSTRAD CPC

Orion Prime a été présenté en détail dans nos colonnes par l'ami Eric Cubizolle. Sachez qu'il est désormais disponible en anglais et en espagnol (*http://orion.cpcscene.com*).



NEC PC ENGINE

Alors que les précommandes ont été ouvertes, **Mysterious Song**, initialement prévu pour Mars, est mystérieusement retardé d'au moins 4 mois ! Ceux qui auraient déjà payé leur exemplaire peuvent demander le remboursement. À croire que les RPG *homebrew* sont maudits puisque **Pier Solar** sur Mega Drive se fait également attendre depuis la nuit des temps.


Mysterious Song

Mysterious Song

NINTENDO NES



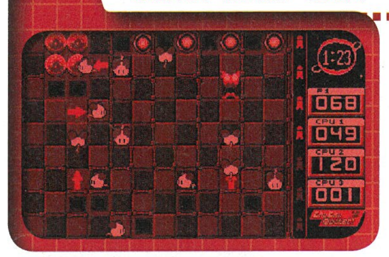
▪ **Battle Kid: Fortress of Peril** est le nouveau **Sivak Games**. Cette société commence à devenir pléthorique avec à son catalogue qui compte à son actif **Mystic Pillars**, **Geminim** et **Chunkout**. Le point le plus notable est qu'il s'agit de plates-formes, soit le premier jeu du genre depuis 15 ans sur cette console plutôt réputée en la matière. Ses caractéristiques sont très alléchantes avec plus de 550 écrans, une trentaine d'ennemis, huit *boss*, le choix de la difficulté de départ et surtout un système de mot de passe bienvenu permettant de mener l'aventure ultérieurement. Tombé rapidement en rupture de stock, il est de nouveau disponible chez **Retrozone** aux États-Unis au prix de 30 dollars, avec une notice. On peut regretter qu'un tel jeu ne bénéficie pas d'un *packaging* plus évolué. Test complet dès **Pix'n Love** #14 !

▪ **Kitty's Catch** est un sympathique prototype, placé sur cartouche récemment. Cette édition, *collector*, a été tirée à 100 exemplaires. Le jeu met en scène deux chats, l'un rose et l'autre orange (*Pitter* et *Patter*) dans une partie de pèche entre amis. Chaque protagoniste pêche avec sa queue (n'essayez pas) et doit attraper plus de « poiscailles » que son copain. Certains sont à éviter comme la terrible méduse ou le grand requin blanc. Chaque partie est en temps limité, et le le score le plus important l'emporte. Le statut inachevé ne se ressent que par l'absence d'un mode multijoueur. L'intelligence artificielle n'a donc pas eu le temps d'être implantée avant l'abandon du développement. Édité par **From Nowhere Productions** (tout comme **Hoppin' Mad**) au prix de 50 dollars.

Battle Kid : Fortress of Peril

Kitty's Catch

VIRTUAL BOY



Legend of Helga est un RPG encore trop peu avancé pour en parler en détail. **Insect Combat** est actuellement en *stand-by* puisque son auteur préfère d'abord réaliser une version pour... Atari VCS 2600 ! Il semble qu'un problème de faisabilité l'empêche d'aller plus loin. Dommage, car du combat en relief aurait pu marquer les esprits. Enfin, **Nice Mice** puise son inspiration dans le **ChuChu Rocket** de la **Dreamcast** et consiste à guider des souris vers un morceau de fromage ! Cependant, il devrait proposer des différences avec son illustre prédécesseur. Son auteur souhaite le terminer pour la fin de l'année 2010.

3DO

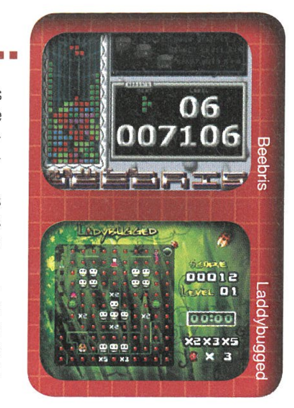


Voici l'une des rares intrusions dans la rubrique de cette console multimedia américaine. Jusqu'à présent, les quelques programmes édités (ceux de **Oldergames** par exemple) n'auront été que des prototypes de jeux, placés sur CD et qui fonctionnaient grâce aux routines présentes avec le **Game Guru**. Cependant, cela n'a pas offert la possibilité d'entreprendre un développement *homebrew*. Que nenni ! La clé d'encryptage RSA a été "crackée" il y a quelques mois, rendant la chose désormais possible.



ATARI JAGUAR

▪ **Beebris tribute SE** est une version revue et corrigée, désormais commercialisée sur CD avec un *packaging* simple mais efficace (boîtier de DVD standard) au prix de 14 euros. L'image de ROM (celle de la version précédente malheureusement) est disponible gratuitement et permet aussi de pratiquer ce sympathique clone de **Tetris**.
▪ **Doom 2** fait une timide apparition. Il s'agit plutôt de l'implantation des fichiers WAD de Doom 2 dans la version 1 sortie à l'époque sur la 64 bits d'Atari. Si rien ne permet de penser que cela aboutira à un titre complet, on peut cependant rêver !
▪ Au final, c'est surtout **Ladybugged** qui attire notre attention puisque le programmeur **Matmook** se voit assisté par **Fredifredo** pour le *level design* (comme ce sera le cas pour **Do The Same**) et aussi par **Osmose** pour la partie sonore et graphique. L'esthétique a subi une vraie refonte. Il est prévu de nombreuses différences par rapport à l'original d'**Universal**, ce qui devrait magnifier ce jeu déjà excellent.


Beebris
Ladybugged

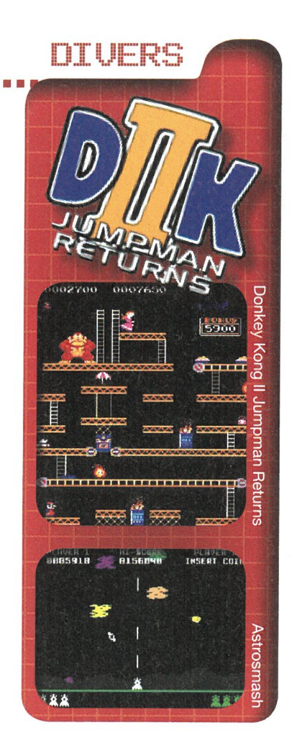
DREAMCAST



Red Spot Games propose un *artwork* alternatif pour la version *deluxe* de **Rush Rush Rally Racing** testé dans **Pix'n Love** #12. Les nouveaux acquéreurs recevront cette version. Quant aux possesseurs de la première heure, ils peuvent toujours, pour 0,50 euros, acheter cette nouvelle illustration.

DIVERS

▪ **Jeff's Romhack** est un site surprenant puisqu'il propose ni plus ni moins que de « nouveaux » jeux d'arcade ! Plus exactement, il *hacke*, transforme, modifie et crée un nouveau *soft* à partir d'un déjà existant. Si cela est courant sur consoles de salon, en arcade c'est du jamais vu. Le dernier en date est l'immense **Donkey Kong** qui devient pour l'occasion **Donkey Kong II Jumpman Returns**. Celui-ci reprend les 4 niveaux connus et en ajoute autant d'exclusifs. Le produit est disponible sur le site **Arcadeshop** et ne nécessite aucune soudure sur la carte-mère !
▪ Afin de promouvoir **Dark Void** sur **XBox 360** et **PS3**, **Capcom** a eu l'idée de proposer une version 2D jouable sur la **Nintendo DSi**. Cette mouture a des allures de **Megaman** et **Bionic Commando**. Et bien que la société le présente comme un jeu **NES** abandonné, il s'agit en réalité d'une ingénieuse invention dont le but est de surfer sur la vague rétro en conférant au jeu un contexte fictif. Original et habile !
▪ Deux amoureux, dans tous les sens du terme, des consoles 8 bits, ont souhaité, pour inviter leurs amis à célébrer leur union, créer un jeu rappelant comme deux gouttes d'eau **Super Mario Bros.** sur NES ! Mais ne vous réjouissez pas trop vite, il ne tourne que sur PC.
▪ C'est toujours un événement que l'annonce de la **Classic Game Expo 2010.** Cette manifestation majeure aura lieu les 31 juillet et 1er août prochain, aux États-Unis. L'édition 2007 aura bénéficié d'une édition de 4 DVD retraçant l'épopée de ce salon sans égal, avec les conférences, les enchères, etc. Espérons que ce soit à nouveau le cas pour cette édition 2010…
▪ Un des titres les plus emblématiques de l'**Intellivision** est sans aucun doute **Astrosmash**. Un hommage vient de lui être rendu, sur PC, avec une version "deluxe" vraiment superbe. À essayer d'urgence !



Donkey Kong II Jumpman Returns
Astrosmash

▪ La **Flashback** revient dans une nouvelle évolution sous-titrée « **2+** », en attendant une éventuelle **Flashback 3**. Cette console **Atari** ressemble fortement à une **VCS 2600** et renferme de nombreux programmes intégrés. Il est fait état d'une quarantaine de jeux parmi lesquels des hits tels qu'**Adventure**, **Missile Command**, **Secret Quest** et autres pointures. Cette liste diffère légèrement de la version 2, avec quelques ajouts et disparitions regrettables comme **Pitfall!** et **River Raid**, pour des raisons de droits (ceux-ci appartiennent à **Activision**). Idem pour **Climber.** Bizarrement, **RealSports Tennis** est absent, ce qui est surprenant tant il est le meilleur de la série. Enfin, **Wizard** a été retiré car jugé trop peu intéressant. L'achat d'une telle machine aurait pu être évident avec la présence d'un port cartouche, permettant à chacun de s'offrir une nouvelle VCS avec des manettes neuves et une sortie vidéo décente. Si par l'intermédiaire d'une bidouille, la chose est rendue possible avec le modèle précédent, rien ne dit que c'est le cas pour cette version 2+.





Un menu caché existe et permet de retrouver un jeu utilisant les *paddles controllers* (non fournis avec la console !) ainsi qu'un second titre. Si **Star Raiders** a été pressenti, la différence de voltage entre une manette classique et un *touch pad* (nécessaire) l'en a empêché.

Le plus intéressant reste la présence des titres spécifiques ou remaniés pour l'occasion comme **Adventure II**, **Asteroids Deluxe**, **Space Duel**, **Yars' Return** ou encore **Lunar Lander**. Il y a donc des réalisations exclusives à la Flashback 2 !

Son prix est très bas, moins de 40 dollars, mais attention : la console n'est disponible qu'aux États-Unis. Le point le plus remarquable après tout est de constater que l'Atari VCS 2600 est la seule machine à avoir été commercialisée sur quatre décennies depuis les années 1970 ! Et ce n'est pas terminé, puisque des rumeurs font déjà état d'une future déclinaison portable et surtout d'une version 3 !

TRIVIAS

Le 43 ème numéro de **ReVival** fait encore la part belle au *homebrew* et au *shoot'em up*. **3D Sector-X** (Vectrex), **Lead** (Atari 2600), **Hoppin' Mad** (NES), **Beebris SE** (Jaguar), **Super Pac-Man** (7800 ProSystem) et le banc d'essai de la **Harmony Cart** sont au programme. Vous y retrouverez également un *walkthrough* exclusif pour maîtriser totalement 3D Sector-X, ainsi que toute l'actualité brûlante du développement *homebrew*.
Entièrement en couleur, ReVival est vendu seulement 3,90 euros chez **Retrogame-Shop** (à Paris) ainsi que par VPC depuis le site officiel *revivalgames.org*
Qu'on se le dise !
http://revivalgames.org/parution/rev43.php

revival

LE MYTHE DE LA DEMOSCENE

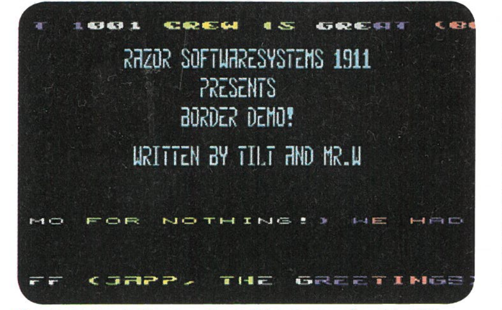
Actuellement, la Demoscene attire l'attention des chercheurs en art, sociologie et informatique, mais également celle des curators, alors qu'elle aura déjà intéressé des medias spécialisés, les entreprises des nouvelles technologies, les éditeurs de jeux vidéo et le cinéma d'animation. Le phénomène est resté obscur durant deux décennies mais aujourd'hui, cette communauté d'amateurs passionnés de jeux vidéo et de code informatique ouvre ses frontières pour hybrider les genres d'expression numérique. Décrite comme une culture underground, la Demoscene, dite aussi Scene, fait peu l'objet d'écrits esthétiques car, même si les demomakers se déclarent véritables artistes, ils ne s'attachent pas à un quelconque mouvement artistique.

Corinne Laurent Dell'Accio



« Débris », Farbrausch, Windows, 2007

La *Demoscene* s'est ainsi développée par et pour elle-même. Ce cloisonnement rappelle celui des *geeks*, bien qu'il ne soit pas un idéal souhaité. En réalité, cette culture a développé au fil du temps son langage, ses us et coutumes comme autant de références à un passé commun et la partie visible de l'activité de la *Scene* est cette création numérique que l'on nomme *demo*. Or, comprendre une *demo* induit avoir des connaissances pointues en programmation informatique qui permettraient de dialoguer avec les *demomakers*.





Cracktro « Border Demo », Razor 1911, Commodore 64, 1985



Cracktro « Fairlight », Amiga, 1994

ALORS QU'EST-CE QU'UNE DEMO, CLÉ DE VOÛTE DE LA DEMOSCENE ?

Une *demo* est le fruit d'un travail collaboratif entre *demomakers* associés en *demogroups*, qui concourent lors de rassemblements : les *demoparties*. Cette œuvre est une création numérique d'une durée variant de 5 à 12 mn qui articule musique assistée par ordinateur et images graphiques 2D et 3D. Elle se visionne sur écran projeté en grand format ou sur l'Internet et son temps de contemplation est son temps de génération informatique : elle est ni interactive ni jouable. C'est une œuvre en temps réel pour une machine donnée depuis laquelle elle est exécutée. Il existe plus de 30 plateformes explorées qui génèrent des *demos* : ordinateurs de tous âges, consoles de jeux, supports mobiles, téléphones... Le mot « *demo* » vient de « démonstration » de compétences et n'a pas de rapport avec la démo qui présente un jeu vidéo ou un *software*.

LES ORIGINES DE LA DEMOSCENE

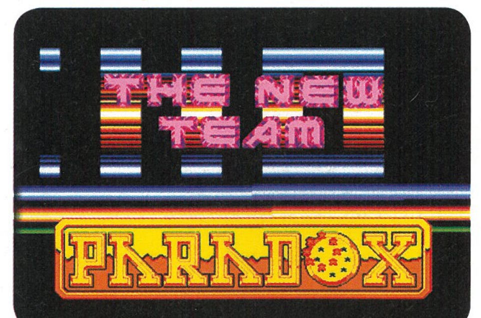
Le phénomène qui donnera naissance à la *Demoscene* émerge avec la culture numérique et médiatique populaire qui envahit de façon exponentielle nos foyers occidentaux dès les années 1980. En 20 ans, elle se répand en Europe avec quelques poches aux États Unis. La *Scene* a été créée par une génération d'enfants, d'adolescents et de jeunes personnes qui ont grandi avec les premiers ordinateurs domestiques et jeux vidéo. Ces formidables outils stimulant la créativité sont à disposition sur le lieu même de la vie quotidienne comme un instrument de musique à la maison. Très vite, naît un sentiment de défi face aux secrets de la machine et du code que l'on souhaite percer. Les adolescents désirent faire avec leur propre savoir informatique et mathématique, sans se spécialiser en art pour autant.

Cette génération est spontanément stimulée par l'arrivée du **Commodore 64**, ordinateur populaire et emblématique dans les communautés persistantes : *demomakers*, *crackers*, *hackers*, *geeks*... Mais une réalité s'impose vite : le budget d'achat des jeux vidéo. Or, le **C64** permet de copier ceux-ci sur une cassette ou disquette. Parallèlement à ce monde émergeant de la copie, les éditeurs de jeux vidéo développent des protections. D'abord ils tentent un code fourni sur un papier joint au paquet neuf, qui doit être entré dans l'ordinateur. Mais cette protection sera contournée facilement : il suffira d'avoir un voisin qui a acheté le jeu.

UN RÉSEAU D'AMIS AU COLLÈGE !

Alors les protections se complexifient mais ces adolescents apprennent le code en tentant de comprendre la logique de programmation du jeu vidéo. Au delà du porte-monnaie des parents, la motivation se transforme en passion pour maîtriser la machine en se dépassant soi-même et pour enrichir, partager et confronter les

Cracktro « The Mega Party Demo », Paradox, Amstrad CPC, 1991



Cracktro « Cannon Fodder 2 », Paradox, Amiga, 1994



« Stars : Wonders of the World », NoOon, PC, 1995

« Edge of Disgrace », Booze Design, Commodore 64, 2008

« Chaos Theory », Conspiracy, PC, 2006

Pattern informatique de John Withney paru dans Sciences et Vie en 1973

nouvelles connaissances. Ce jeu de *challenges* est sans fin : dès que les *crackers* réussissent à déjouer une protection, les éditeurs en opposent une nouvelle. La demande de nouveaux *softs* s'alimente vite car une journée peut suffire à explorer les méandres d'un jeu entre l'obtention rapide de sa copie et les options codées par le *cracker* : soit un *bug* négligé par l'éditeur est réparé ou un nombre de vies infinies donne l'immortalité.

Réussir à copier un jeu était une façon d'augmenter sa crédibilité au sein du groupe qui se formait localement : voisins, écoles, collèges… L'aura du *cracker* se fonde sur la solidité d'une protection contournée. Bientôt les *crackers* se reconnaissent entre eux car ils possèdent des copies rares de certains titres. Rapidement, les réseaux s'organisent couvrant villes, régions et pays pour s'étendre au delà des frontières. Vers la fin des années 1980, certains *crackers* sont connus par des centaines voire des milliers d'adolescents en Europe.

Les échanges dans le réseau se font sans argent par voie postale. La vente d'une copie est très mal vue car le troc est de mise. Ceci rapproche la *Demoscene* d'hier aux mouvements contemporains autour du **P2P** et du **DIY** (**Do It Yourself**) avec une idée du partage généreux de connaissances. Les *Demomakers* restent fidèles à cet esprit : les *demos* peuvent être exposées au public sous condition ferme qu'aucun commerce financier n'en soit l'enjeu.

LA SIGNATURE D'UN PSEUDO…

Comme les *crackers* célèbres concourent entre eux cordialement, ils ajoutent la signature d'un pseudo à leurs copies comme la **Border Demo** de **Razor1911** (Norvège, 1985), groupe encore très connu. Le pseudo amplifie le côté *underground* de l'activité et participe à la construction de l'identité individuelle. Les *demomakers* de cette primo-génération sont encore précurseurs de comportements avant même l'apparition du web : les internautes aujourd'hui se créent pseudo ou avatar sur des réseaux sociaux et univers persistants…

Les éditeurs de jeux vidéo et les gouvernements ne parviennent pas à empêcher le phénomène. La nature propre de cette communauté échappe à tout contrôle. Les bénéfices financiers ne sont pas le but et les désirs spontanés de ces jeunes personnes incomprises : l'envie est d'intégrer sa vie en se créant un rôle au sein du groupe tout en défiant l'ordinateur. Ces désirs non verbalisés échappent à la logique financière qui prime chez les éditeurs. D'ailleurs, les gouvernements chercheront des micro-entreprises de trafic de copies sans faire le lien avec les adolescents qui nourrissent le réseau.

LES INTROS, ANCÊTRES DE LA DEMO

Les ordinateurs **Atari** et **Amiga** (1985) permettent de compléter les signatures avec textes, images et sons. Les textes mettent en avant des compétences singulières et permettent l'échange de messages dans le réseau : cette tradition perdure aujourd'hui. Des éléments pris du jeu sont reprogrammés et le design graphique est investi pour créer des logos et styles graphiques. Ces signatures étendues se répètent sur chaque copie et consolident ainsi la présence des membres à travers la communauté dispersée. Ces programmes sont de faible poids de fichier car il y a peu d'espace mémoire pour générer la signature du *cracker* puis la copie du jeu. Il faudra donc être astucieux. Des terminologies identifiant ces programmes semblent se superposer à l'époque : nommés *intro*, *cracktro* ou *crack intro*, ils désignent donc une création numérique générée juste avant la copie.

Les *crackers* ne sont pas les seuls à vouloir maîtriser les rouages de l'ordinateur : d'autres développent une passion pour le graphisme ou la musique électronique. Des vocations naissent, dont certaines se transforment en professions une fois adulte. D'ailleurs, dans les années 1980 et début 1990, peu de cours de programmation sont proposés à l'école, et ceux-ci n'offrent rien de plus à un amateur avancé. L'univers inspirant des jeux vidéo devient alors l'entrée privilégiée vers le code car ces adolescents s'identifient avec son esthétique et son imaginaire.

LES PREMIERS DEMOGROUPS SE FORMENT

Bientôt, les *crackers* s'associent et chacun se charge d'une activité : copie, graphisme ou musique. Les graphistes et musiciens codent parfois leurs propres outils. Des noms de groupes se font connaître avec notoriété à leur tour par la prouesse informatique de leurs *intros* qui deviennent admirables pour elles-mêmes. Parallèlement, les protections informatiques et les lois contre le piratage sont plus sévères et des arrestations de groupes impressionnent les membres du réseau.

Dans les années 1990, l'idée de *cracker* un jeu se sépare progressivement de la création des *intros*. La motivation change : les équipes concourent pour créer l'*intro* la plus esthétique au code le plus performant, d'autant que les échanges sont facilités avec le **BBS** (le **Bulletin Board System** est l'ancêtre d'Internet) et le **Minitel** en France. Des groupes tels **The Barbarians** sur **Atari**, **Fairlight** sur **Amiga** ou **Paradox** en France, sont très connus par exemple. La composition de l'équipe prend la forme du *demogroup* d'aujourd'hui : un développeur ou codeur conçoit la *demo* et il oriente les réalisations des graphistes et des musiciens.

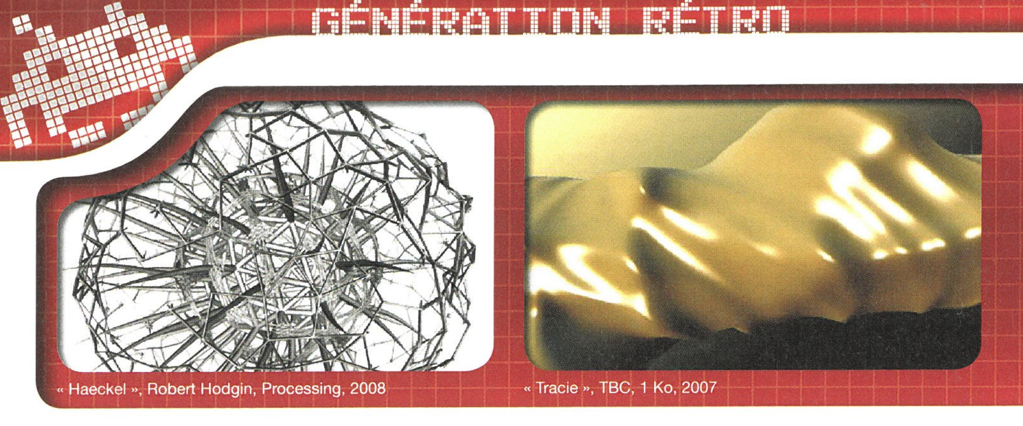
LES PREMIÈRES DEMOPARTIES CRÉENT LA SCENE TELLE QU'ELLE EST CONNUE AUJOURD'HUI

Le terme *demo* émerge à cette période et en 1992, la première *demoparty* officielle, mondiale et multi-machine est organisée en Finlande : l'**Assembly** (toujours d'actualité). Les *demomakers* se rencontrent physiquement avec leur matériel, ils créent ou finalisent leur *demo* sur place et concourent pour des prix. Par exemple, le groupe français **NoOoN** se rendra célèbre avec la *demo* **Stars: Wonders of the World** (1er prix PC Assembly 1995, codée en **Assembleur**) avec sa prouesse informatique d'une abeille composée de 23 806 faces. Les *demoparties* s'organisent et se multiplient en Europe et plus de 30 types de *demos* (au sens large) sont mises en compétition pour des centaines de rencontres.

Aujourd'hui, la *Demoscene* reste dynamique. Cependant, il est difficile d'établir une statistique : on estime

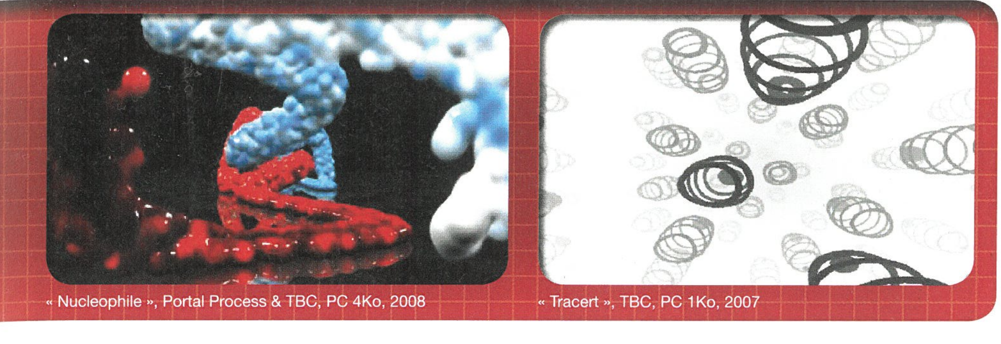


« Life Force », ASD, 2007



« Haeckel », Robert Hodgin, Processing, 2008

« Tracie », TBC, 1 Ko, 2007



« Nucleophile », Portal Process & TBC, PC 4Ko, 2008

« Tracert », TBC, PC 1Ko, 2007

à des dizaines de milliers les *demomakers* en Europe et des centaines de milliers de *demos* réalisées. La *Scene* est bien documentée sur l'Internet avec une volonté d'archivage et de communication fidèle à l'esprit de réseau communautaire. Les intentions restent l'échange, la performance informatique, la maîtrise de la machine et le plaisir de créer. Le phénomène circule également dans les milieux des arts numériques et de la musique électronique 8bits et *chiptune*. On retrouve les *demomakers* là où les *hackers* explorent toujours le **DIY**. Ils se reconnaissent à travers leur pseudo, leur groupe, leurs exploits numériques et sont admirés par de jeunes passionnés qui souhaitent à leur tour devenir « *demomaker* ». Des *demoparties* se créent encore et se spécialisent parfois pour prolonger l'esprit original. Par exemple, la *demoparty* **X** en Allemagne est spécialisée dans le **C64**. La France accueille aussi des *demoparties* : **The Main Festival** à Arles, **Numerica ArtParty** à Montpellier et **VIP** à Lyon.

La motivation des *demomakers* reste la création d'une *demo* qui s'appuie toujours sur la performance informatique : créer un code épuré avec des algorithmes mathématiques et ce, en sollicitant au maximum les potentialités de la machine. Le plus souvent, les *demomakers* codent en **C**, **C++** ou en **Assembleur**. La tradition reste : être ingénieux pour générer une *intro* d'un faible poids de fichier comme **Elevated** de **Rgba & TBC** de seulement 1 Ko ! Quant aux *demos* combinées comme **Life Force** du groupe **ASD** (**Andromeda Software Development**), elles intègrent des fichiers sons ou images sans contrainte de poids, mais révèlent toujours une performance axée sur une génération graphique et sonore très fluide au moment où le code est exécuté.

LES DEMOMAKERS, DE " VÉRITABLES ARTISTES " ?

Les *demos* ont un titre d'œuvre, sont signées par le groupe et des *demogroups* se réservent un droit d'auteur collectif même si le code est téléchargeable sur l'Internet. Esthétiquement, ils s'inspirent des univers des jeux vidéo, de la science fiction et de la bande dessinée. Ils créent souvent des paysages post-apocalyptiques qui se vident de présence humaine avec une pointe de mélancolie où se mêlent des clins d'œil amusés aux jeux vidéo. Des thèmes sont récurrents comme l'écologie, la biologie, la physique (théorie du chaos, fractales)...

Les intentions des *demomakers* et des artistes numériques interfèrent à travers la création numérique axée sur le code dans certains mouvements : « art du code (*software art*) ou encore « art génératif », avec l'idée de temps réel. Le code devient en soi un média à travailler et les artistes de ces tendances souhaitent se détacher des éditeurs de logiciels en codant leurs propres outils comme les *demomakers*. D'ailleurs, dès les années 1970, des artistes s'intéressent à cette nouvelle forme d'art comme **John Withney** qui codera des *patterns* animés sur les tout premiers **IBM**.

Certains *demomakers* se rapprochent du concept de réalisation des courts-métrages car l'esthétique doit être spectaculaire : elle exacerbe l'idée d'un code épuré qui procure un plaisir audiovisuel comme l'explique le groupe **Conspiracy** avec **Chaos Theory**. À l'inverse, les artistes numériques privilégient souvent une plastique plus sobre évoquant un tableau génératif comme l'œuvre **Haeckel** de l'américain **Robert Hodgin,** dont l'esprit esthétique de motifs uniques se rapproche des créations numériques du *Demogroup* **TBC**.

Cette idée de spectacle visuel fluide se retrouve dans l'exposition **origami digital – Demos wihtout restrictions** produite par **Digitalcraft** (Allemagne, 2002). L'origami serait l'artefact le plus proche de la *demo* car **Digitalcraft** explique que « *la restriction demande un haut degré de dextérité en même temps qu'elle génère une véritable explosion de créativité.* »

Des expositions institutionnelles en lien avec la *Scene* voient le jour et, en France, les soirées **Musique 8bits** et ***demo vs party*** du Centre Pompidou (2005) s'en rapprochent.

EN 2010, LA DEMOSCENE RESTE PEU CONNUE DU GRAND PUBLIC ET SON AVENIR TERGIVERSE...

Des *demoparties* aujourd'hui comme l'**Assembly** privilégient le tremplin professionnel vers le cinéma d'animation, l'édition de jeux vidéo et les *softwares* et *hardwares* commerciaux tout en proposant des stands promotionnels aux entreprises. Des marques comme **Intel** ou **Sony** en viennent à solliciter des *demomakers* pour leurs commander des créations numériques comme outils *marketing*. Cette tendance professionnelle et commerciale aura pris forme avec nombre de *demomakers* de la primo-génération qui ont intégré ces domaines.

Par ailleurs, d'autres *demoparties* comme la **Breakpoint** (Allemagne), mythique au sein de la communauté, semblent prolonger l'esprit *underground* d'affranchissement des éditeurs commerciaux plus proche de l'utopie des *hackers*. De plus, de nouveaux challenges techniques se profilent avec l'évolution ultra-rapide des *hardwares* que souhaitent relever des groupes légendaires comme les allemands **Farbrausch** ou les français **Cocoon.**

Alors si le *demomaker* est un artisan discret, il nous livre toutefois sa volonté : renouer avec l'idée que l'ordinateur reste un outil à maîtriser pour exploiter notre créativité et comprendre notre société numérique plutôt que de la subir. Des espaces de rencontres entre *demomakers*, artistes, chercheurs et public voient le jour avec le projet **Demo Art** (**MO5.COM**) ou **Ars Electronica** (Autriche). Mais exposer une *demo* revient à visionner un thaumatrope des débuts du cinéma, car l'œuvre provoque l'émerveillement tant le principe de sa mobilité reste mystérieux. Il nous reste alors à apprendre le code informatique comme nous apprenons l'anglais à l'école. ■

REMERCIEMENTS :

- **Vincent Dell'Accio** qui m'a soutenue dans mes recherches sur la *Demoscene*.
- **Philippe Dubois**, président de **MO5.COM** qui m'a fait découvrir la *Demoscene*.

POUR EN SAVOIR PLUS :

- *http://www.pouet.net*
- *http://www.demoscene.tv*
- *http://www.demoparty.net*
- *http://www.demoscenebook.com*

« Elevated », Rgba & TBC, Windows 4Ko, 2009

DUCK ATTACK!



- **Titre :** Duck Attack!
- **Plateforme/système :** Atari VCS 2600
- **Genre :** Action/aventure
- **Editeur :** AtariAge
- **Développeur(s) :** Will Nicholes
- **Sortie :** 2010

*Pour sa première création, **Will Nicholes** a vu les choses en grand ! **Duck Attack!** (DA!) fait partie de ces jeux improbables que seul le développement homebrew peut offrir. Des idées loufoques, une réalisation en apparence grossière mais qui surprend, entre autres, par la richesse de l'environnement proposé et la taille de ses sprites. Une chose est sûre : il fera date sur **Atari VCS 2600**.*

Cyril Denis

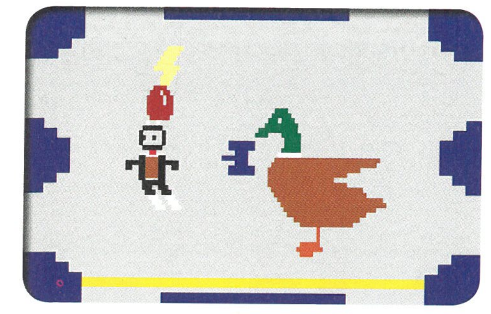
EN ROUTE VERS L'ADVENTURE !

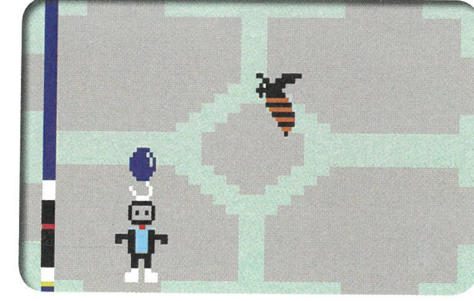
Un scientifique a mis au point des canards géants radioactifs ! Ceux-ci ont la faculté de pondre des oeufs en plutonium pur que le méchant docteur MacGuffin envisage d'utiliser à des fins peu avouables. Heureusement, les autorités ont repéré son antre et décidé d'envoyer un robot immunisé contre les effets de la radiation. Pour apprécier DA!, il est nécessaire d'appréhender sa logique. Si vous connaissez le mythique **Adventure** de **Warren Robinett** créé en 1979, vous retrouverez des similitudes. Le programmeur s'est d'ailleurs initialement fait la main sur un *hack* de ce célèbre programme. D'autres personnes (**Ron Lloyd, Keith Erickson** et **Alan Davis**) avant lui ont créé une suite non officielle en 2007 : **Adventure II** sur **Atari 5200 Super System.** Malgré ses graphismes d'arrière-plan sublimes, le *gameplay* reste trop semblable à son glorieux aîné.
« Une des choses agréables avec l'Atari 2600, en dépit de ses limitations graphiques, est qu'il est aisé de créer des objets d'une couleur qui "flashe", puisque 8 teintes sont possibles pour celle-ci. L'effet produit m'a évoqué l'image d'une radiation. C'est ainsi que j'ai introduit cet aspect dans le scénario ».

LÀ OÙ IL Y A DES CANARDS, IL Y A DES OEUFS !

L'objectif consiste à retrouver tous les œufs disséminés dans les nombreux niveaux, ce qui l'apparente à un jeu d'aventure/exploration.
« J'ai été définitivement inspiré par Adventure et je suis certain que cela se voit ! J'ai d'ailleurs commencé par essayer d'améliorer l'existant en incorporant plus d'objets comme un ballon utile pour passer outre les obstacles, un bouclier pour se protéger d'un danger, une torche pour éclairer des endroits sombres... Je suis allé jusqu'à ajouter un ballon avant que je ne décide qu'il était préférable de repartir de zéro ».

Malgré les apparences, la représentation ne peut être assimilée à une vue aérienne, de dessus. D'ailleurs, tous les *sprites* sont vus de face, ce qui surprend et ne traduit absolument pas les déplacements naturels. C'est comme si tous les protagonistes se mouvaient latéralement à la manière d'un crabe. Mais qui joue sur Atari VCS 2600 ne se formalise pas avec le réalisme !





La conception du programme est étonnante car, bien que la structure soit découpée en niveaux, on repart toujours du même endroit et l'on accède à différents mondes parallèles en ouvrant des portes de couleur. Ce qui agrandit petit à petit le nombre total d'écrans. De nouveaux œufs apparaissent (les canards ne s'arrêtent jamais de pondre !), ce qui contraint à toujours examiner le moindre recoin.

C'EST TECHNIQUE ET ÇA SE VOIT !

Du côté purement technique, la taille imposante du personnage principal — le robot — étonne. Et il en est de même de tous les autres *sprites*, notamment les canards. On est surpris de constater que tout ce beau monde n'altère nullement la fluidité de l'animation.
« Dès le départ, j'ai décidé de réaliser de beaux et gros sprites. Mais je les voulais le plus détaillé possible. Beaucoup de jeux 2600 utilisent une taille de 8 pixels alors que la console gère aussi les tailles 16 et 32. Ces dernières sont peu courantes car elles engendrent souvent un rendu plus grossier. Ce qui est agréable avec l'Atari VCS 2600, c'est que l'on peut avoir différentes largeurs sur chaque ligne. C'est ce que j'ai fait. »

> J'AI ÉTÉ DÉFINITIVEMENT INSPIRÉ PAR ADVENTURE ET JE SUIS CERTAIN QUE CELA VA DE SOI !

La tête du canard occupe 8 pixels, son corps 32 et ses pieds 8, ce qui *« permet d'affiner les endroits les moins larges. »* En contre-partie, cela engendre une résolution verticale réduite à 64 lignes pour les décors (contre 192, maximum théorique). On remarque aussi, pour des raisons évidentes de jouabilité, que le masque de collision est plus restreint. Ce qui fait que les jambes du robot ne sont pas prises en compte lorsqu'un ennemi les touche. Plutôt bon à savoir !

CHASSE AU CANARD INTERDITE

Si les canards sont à l'honneur, c'est à la fois parce que Will N. est féru de ce palmipède mais aussi — et surtout — parce que nombreux sont les joueurs à avoir cru que les dragons de Adventure étaient des canards !

L'idée de ce clin d'œil est aussi dictée par la technique : *« J'ai pensé que ce palmipède serait un bon prétendant à une routine permettant d'afficher des objets larges puisqu'il possède différentes "couches" (tête verte, cou blanc, pieds oranges) ».*

Et comme il aime cet animal, il ne lui veut aucun mal : *« Je ne voulais pas me sentir mal à l'aise si les joueurs pouvaient passer leurs journées à les tuer, même virtuellement. J'ai voulu développer un jeu où on n'aurait rien à détruire pour gagner. Certes, il est possible d'éliminer les abeilles et les serpents mais c'est tout à fait facultatif. »*

Ceci se fait par l'intermédiaire d'un éclair appelé *super-zapper*, utilisable une seule fois et qu'il faut essayer de régénérer (ou attendre que l'ennemi abasourdi ne se réveille) pour qu'il soit de nouveau actif.

Adventure, créé par Warren Robinett en 1979, a fortement inspiré Will Nicholes pour Duck Attack!.

Adventure II est une suite non officielle sortie en 2007 sur Atari 5200 Super System.

DE L'ART DE CRÉER DES SPRITES...

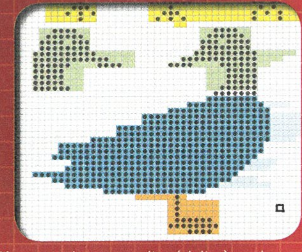
C'est Will Nicholes qui nous l'explique :

« La première chose consiste en la recherche d'un modèle approprié, sur l'Internet. Je le réduis à la taille "Atari" — quelques dizaines de pixels de large — dans **MS Paint** *et le recouvre de couleurs. Puis je recrée l'image bitmap dans un tableur où j'ajuste les graphismes aux exigences de la 2600 (pixels par ligne, à simple, double ou quadruple échelle horizontale) et construis les graphismes, la couleur, le mouvement et les tableaux d'échelle nécessaires.*

S'ensuit alors une période d'ajustement, d'essais et erreurs avec les diverses permutations du sprite (bouche ouverte/fermée, ailes haut/bas, etc.). Pour les plus petits ennemis, je n'ai pas utilisé de modèle. »







Le processus de création d'un sprite consiste tout à d'abord à choisir une image de référence qui sera ensuite réduite à quelques dizaines de pixels de large puis recouverte de couleurs. L'image sera ensuite reportée dans un tableur afin de finaliser l'ajustement des graphismes, pixel par pixel.

Des stations rouges de recharge sont implantées à cet effet, et permettent d'éradiquer le canard définitivement dans le présent niveau, tandis que les stations jaunes ont un effet temporaire (une minute en début de partie et quelques secondes dans les niveaux avancés). Les ennemis ont différents comportements : la guêpe jaune, quasi inoffensive, vaque gentiment à ses occupations tandis que la rouge est bien plus agressive. Il en est de même du serpent et des canards qui, après 25 œufs récupérés, accélèrent et deviennent plus « affectueux » !

Si le personnage n'est pas très véloce au départ, il peut accélérer le pas s'il trouve un ballon de couleur rose. Celui-ci permet aussi d'être touché une fois, sans perdre une vie, mais fait revenir à la vitesse initiale. Il existe d'autres ballons : le vert donne une vie, le bleu permet de traverser les murs et les rivières sans encombre. Seul ce dernier peut être attrapé ou déposé quand et où bon vous semble ; les autres étant « absorbés ».

J'AI VOULU DÉVELOPPER UN JEU OÙ ON N'AURAIT RIEN À DÉTRUIRE POUR GAGNER.

Aussi, à chaque fin de niveau, une carte apparaît et montre le bonus du suivant. Et lorsqu'on sait qu'il y en a 100, on imagine que mener l'aventure au bout demandera de nombreuses heures.

ET ÇA CONTINUE, ENCORE ET ENCORE

DA! renferme pléthore de détails qui témoignent d'un degré de finition certain, telles les différentes couleurs du ventre du personnage qui affichent s'il est en pleine énergie et s'il possède un bouclier.

On déplorera certaines phases où le scintillement (*flickering*) est important mais cela provient d'une limitation technique :

« *Trois* sprites *larges sur la même ligne, par exemple le robot, une abeille et un canard, requièrent trop de puissance car l'Atari 2600 ne peut en afficher que deux. J'ai donc consolidé plusieurs* sprites *verticalement. Lorsque le robot porte, par exemple, un œuf, le zapper, le tout ne forme qu'un seul* sprite *contenant 3 objets. Ainsi il est permis d'en afficher 5 à l'écran et ce, sans scintillement !* »

Il a donc fallu faire un choix : plus de *sprites* ou moins de scintillement. Ce dernier aspect n'est en rien gênant lorsqu'on est pris dans l'action et peut même être considéré comme faisant partie du charme de la VCS ! C'est d'ailleurs un avantage tant il est plus facile d'éviter les canards lorsqu'ils clignotent. Dans Adventure, ce phénomène — présent lui aussi — est appelé « bonne magie ». Habile façon de retourner un problème technique à son avantage. Et pour prouver que DA! fourmille de bonnes idées, prenons l'exemple de l'option *continue*. Comme il est possible de recourir à une *warp zone* pour conclure le niveau en cours, et même si cela fait perdre une vie (ce qui est rédhibitoire si c'est la dernière en stock !), Will n'a pas jugé cela équitable. C'est ainsi que « *si vous terminez le niveau 10 mais avez activé 3 warp zones pour arriver jusque là, choisir "continue" fera recommencer au niveau 10-3, soit 7 !* »

Enfin, bien que l'on soit sur un système spartiate, la sauvegarde est possible grâce à l'**AtariVox**, une carte son se branchant sur la seconde prise *joystick* et qui enregistre aussi les *high scores*. Il faut aller à la salle des œufs, appuyer sur le bouton : un bruit doit alors retentir, signifiant la réussite de l'opération. De même, le jeu inclut une pause ainsi qu'une mise en veille lorsqu'aucun mouvement du *joystick* n'est détecté pendant une dizaine de minutes.

TRENTE-TROIS ANS PLUS TARD...

Avoir un tel programme en 2010 sur une console de 1977 témoigne de l'extraordinaire aura dont elle bénéficie :

« *C'était ma première console et le fait qu'elle soit aussi bien documentée, vraiment bien émulée, en fait une machine attirante pour la programmation. De plus, son aspect limitatif permet de nombreuses expérimentations.* »

Car n'oublions jamais que le but initial pour un *hobbyiste* est de se faire plaisir et pas nécessairement de mener un projet à son terme. Cela se ressent avec certaines pièces clairement inspirées par de grands hits de la console tels **Berzerk**, **Dodge'em** ou encore **Pac-Man**.

Plus anachronique est l'hommage rendu à **Donkey Kong**, dont un tonneau d'huile s'est échappé dans un des écrans. Ce n'est pas innocent. En effet, le jeu de **Nintendo** propose toujours les mêmes écrans, qui bouclent avec augmentation de la difficulté. C'est exactement le cas ici où, à condition d'avoir obtenu les 25 œufs des douze premiers niveaux, on peut continuer au treizième, avec aucun œuf en stock, le mode *random* activé et des pièces peu éclairées.

À noter que cet effet est volontaire car « *plus l'on avance, plus les pièces s'assombrissent. La lampe de poche joue donc un rôle très important, sauf si l'on réussit à mémoriser où se trouvent tous les murs !* »

Duck Attack! montre une des facettes du *homebrew*, celle qui consiste à s'inspirer de l'existant et à apporter suffisamment d'originalité et de profondeur pour magnifier ce que l'on apprécie sur les consoles rétro. ■

TRIVIAS

- Duck Attack! est programmé en assembleur et occupe 20.000 lignes de code pour une capacité de 32 K. À titre de comparaison, Adventure n'utilise que 4 K.
- À l'origine, il est permis le choix du niveau de 1 à 9. Mais une fois l'option *continue* intégrée, l'auteur a pensé qu'il était préférable d'atteindre les niveaux élevés en jouant. D'où le choix limité à 5.
- Un *easter egg* existe. Le seul indice révélé est qu'il est nécessaire d'avoir le ballon bleu de façon à franchir des murs et aller voir ce qu'il se passe derrière.
- À l'écran-titre, avant de débuter une partie, on peut sélectionner le niveau de départ et surtout activer — ou non — le mode *random* qui répartit aléatoirement les objets.
- Pour l'anecdote, la compagne de Will a été sa plus fidèle « beta-testeuse » : « *Jusqu'à présent, elle a atteint le niveau 26 !* »
- Si, dans Adventure, les dragons peuvent être confondus avec des canards, dans Adventure II la ressemblance avec des hippocampes est frappante !
- Duck Attack! peut être joué en ligne sur : *http://willnicholes.com/duck/play.htm*
- Le 5 mars 2010 est sorti un *hack* dédié à la fête de la Saint-Patrick chère aux Irlandais, avec des graphismes entièrement verdâtres et le remplacement du ballon vert par un trèfle à quatre feuilles.



Screenshot du *hack* dédié à la fête de la Saint-Patrick.

Aperçu de la version jouable en ligne de Duck Attack!.

LE MUSÉE DU JEU VIDÉO

On l'attendait tous, il pointe le bout de son nez !

*Nous ne pouvions pas passer à côté de l'info marquante du mois d'avril 2010. La France se dote enfin d'une exposition permanente liée à notre loisir préféré ! À l'occasion de l'ouverture du « **Musée du jeu vidéo** », nous avons été à la rencontre de **Jean-Philippe Alba**, responsable éditorial du lieu, situé en plein cœur du quartier de la Défense, près de Paris.*

Florent Gorges

PnL : Comment est née l'idée de ce lieu ?
J.P. Alba : En 2009 et en collaboration avec l'**Association MO5.com**, nous avons organisé une exposition temporaire nommée *30 ans de retrogaming*, dans un coin perdu du 13ème arrondissement de Paris. Et pourtant, cette petite manifestation a connu un véritable engouement qui nous a confortés dans l'idée qu'il y avait un réel besoin, ou plutôt un réel manque, en matière de musée. En 2010, que la France dispose d'un tel musée du jeu vidéo est une évidence. Notre pays a toujours participé activement au développement de cette industrie et de ce loisir.

PnL : Vous êtes situés au même étage et juste à côté du Musée de l'informatique. Pure coïncidence ?
J.P. Alba : Les liens qui unissent les jeux vidéo à l'informatique sont évidents. L'un ne serait rien sans l'autre. Bien que les deux entités soient gérées de façon totalement indépendante, comme il restait environ 300m2 de place libre aux côtés des 400m2 déjà consacrés à l'informatique, il nous a semblé cohérent de regrouper les deux au même endroit. Les loisirs numériques disposent donc de 700m2, dans un lieu prestigieux et au rayonnement international, sans compter le grand espace dédié aux expositions temporaires, amené à changer quatre fois par an.

PnL : Que trouve-t-on au musée du jeu vidéo ?
J.P. Alba : En l'état, l'exposition permanente est surtout focalisée sur 40 ans de consoles de jeux vidéo. Nous présentons les 100 machines les plus représentatives de l'histoire. En réalité, nous ne montrons qu'1/5ème de notre réserve et nous aimerions évidemment faire beaucoup plus. Mais les contraintes d'espace nous obligent à faire des choix. On envisage bien entendu de réaliser un travail d'archivage, comme le font les grands musées, pour conserver et préserver les pièces, les documents, les machines les plus rares ou prestigieuses. Nous avons déjà, par exemple, plusieurs documents véritablement inédits comme la **Brown Box** (le prototype de **l'Odyssey**, la toute première console de jeu au monde), ou encore le fameux livre d'or de **Magnavox**, sur lequel figure la signature de **Nolan Bushnell** (fondateur d'**Atari**) et qui a permis à **Ralph Baer** de prouver au tribunal que l'idée de **Pong** ne venait pas d'Atari… Tous ces documents, prêtés par **David Winter**, ont une véritable valeur historique et sont fondamentaux pour l'histoire du jeu vidéo. On expose également des croquis originaux d'**Eric Chahi** pour son jeu **Another World**, qui est un succès international. Enfin, comme « musée » ne doit pas rimer avec « rébarbatif », nous avons disposé un certain nombre de bornes interactives, permettant de jouer à plusieurs grands classiques ou encore de se documenter.

PnL : Quelle est la ligne éditoriale du musée ?
J.P. Alba : Le musée se scinde en trois parties. Tout d'abord, la partie historique qui utilise les consoles comme fil conducteur et permet de se faire une idée de l'évolution du média. On peut y découvrir les premières consoles, sans support *software*, puis l'arrivée des cartouches, les CD, etc. Et en fonction des innovations technologiques, on voit apparaître les premières couleurs, les premiers personnages en *sprites*, la 3D, les polygones, etc. Nous essayons bien-sûr de montrer cette évolution sur des écrans, même si nous allons encore améliorer cet aspect de la présentation.
La deuxième partie est dédiée aux précurseurs du jeu vidéo. Qu'ils soient Américains, Japonais, Européens, créateurs ou éditeurs, nous tenions à leur rendre hommage. Car on constate que pour l'instant, si l'on achète les yeux fermés le dernier roman d'un auteur que l'on aime, rares sont ceux à faire de même pour un créateur de jeux vidéo.
La troisième partie est plutôt consacrée à la *game culture*. Le but étant de montrer les liens qui unissent le jeu vidéo à la musique, à la mode ou encore au *design*.

PnL : Une partie de la communauté des *retrogamers* est un peu critique vis-à-vis de ce tout jeune musée et notamment l'Association MO5.com…
J.P. Alba : Oui, suite à l'annonce du musée, un léger différend qui ne regardait pourtant que MO5.com et nous, a été rendu public. La société **Alerte Orange**, qui est à l'origine de ce lieu, a aidé l'Association MO5.com quand elle a eu besoin de soutien. Depuis, nous avons réalisé ensemble différentes manifestations. Certes, MO5.com a en tête de réaliser un Musée National depuis de nombreuses années, mais leur projet ne répondait pas aux mêmes impératifs. Eux fonctionnent sur un mode associatif, nous, sur celui d'une société. Nous avons bien-sûr essayé de les inclure dans ce musée mais suite à de trop nombreux malentendus liés au déroulement du projet, ils ont décliné notre proposition. Aujourd'hui, l'Association continue d'œuvrer pour la création de son Musée National et je suis de tout cœur avec eux. J'espère qu'ils parviendront à leur but et Alerte Orange continuera de les encourager, comme nous l'avons toujours fait. De la même façon, je souhaite que tous les joueurs soutiennent notre initiative car notre musée a encore beaucoup de choses à leur proposer.



POUR VOUS RENDRE AU MUSÉE DU JEU VIDÉO :

- Toit de la Grande Arche
1 Parvis de la Défense
92044 Paris La Défense CEDEX
- 7 jours/7 (10h/19h)
- Le prix du billet, 10€, comprend l'accès au Toit de l'Arche et à l'ensemble de ses musées, exposition.
- Différents soucis techniques liés aux ascenseurs rendent parfois impossible l'accès au musée. N'oubliez pas de consulter le site officiel avant de vous y rendre : www.museedujeuvideo.com

KINUYO YAMASHITA

Retro composing from Japan

*Après l'américain **Tommy Tallarico**, le Japon est à l'honneur dans ce numéro avec une personnalité charmante et ensorceleuse, **Kinuyo Yamashita**. Sous ce nom se cache la compositrice star de **Castlevania** — l'original de 1986 sur **Famicom** — à la carrière bien rôdée mais toujours tournée vers la musique « rétro ». Une forme de composition aujourd'hui « dépassée », mais dévoilant une richesse toujours aussi créative.*

Romain Dasnoy



KINUYO, DAME DE COEUR

La mondialisation a du bon. Complètement inconnue il y a encore deux ans, Kinuyo Yamashita, active sur les réseaux sociaux de l'Internet, nous fait découvrir sa personnalité, celle d'une compositrice modeste s'étant cachée à une époque derrière le pseudonyme de « James Banana », lui-même crédité dans quelques jeux, dont le fameux Castlevania sur NES. Mais ce premier et légendaire opus sera le seul composé par Yamashita. Occupée sur d'autres titres, elle s'est vu refuser le travail pour la suite tant attendue par la direction de **Konami** à la fin des années 1980. Après deux ans passés dans la société, alors qu'elle vit encore chez ses parents, elle décide de claquer la porte et de devenir *freelance*.

D'innombrables jeux passeront sous ses mains de pianiste tels qu'**Esper Dream**, **Power Blade** ou encore **Mega Man X3**. Des compositions sur des systèmes par définition très restreints, limitant le nombre de « voix » (une ou deux pistes mélodiques, une piste d'accompagnement, une piste pour les bruitages) et donc accablant les musiciens de frustration. Yamashita devient donc compositrice par excellence de *softs* à l'esprit « rétro », principalement sur **NES**, **MSX**, **Game Boy,** et désormais sur quelques rares projets modernes, comme sur PC avec **Gunhound**, sur **Wii** avec **Walk It Out** et même sur **iPhone** avec **Mr. Balloon's Wonderful Trip**. Dévoilant peu à peu sa diversité, malgré de très graves problèmes de santé en 1998, elle participe également à l'écriture de musique Jazz (jouant du piano mais aussi du saxophone), J-Pop et R&B américain. Entre les adaptations vidéoludiques peu reluisantes de **Monster & Cie**, **Buffy the Vampire Slayer** ou encore **Power Rangers**, elle prouve que la musique, avec ou sans clivage, n'en reste pas moins universelle.

Loin des hits actuels des consoles dernière génération et des RPG à succès régulièrement adaptés en concert, se cachent de nombreux compositeurs que la fibre « rétro » n'a jamais quittés. Kinuyo Yamashita, forte de quelques titres très populaires, représente cette majorité silencieuse. Récemment, elle a été créditée à l'arrangement de la musique d'un bon vieux *shoot'em up*, **DoDonPachi Dai-Ou-Jou** (2002 sur borne d'arcade et **PS2**), dévoilant ainsi une qualité d'écriture et de style certaine, aux côtés de compositeurs comme **Motoi Sakuraba** (**Shining Force**), **Hiroki Kikuta** (**Seiken Densetsu**) ou encore **Motoaki Furukawa** (**Gradius**).

ENTRETIEN AVEC KINUYO YAMASHITA

(PROPOS RECUEILLIS PAR ROMAIN DASNOY)

Comment avez-vous débuté dans la musique de jeu vidéo ?

J'ai commencé le piano à l'âge de quatre ans. J'aimais beaucoup jouer Chopin et Beethoven. Encore aujourd'hui, ces deux compositeurs m'inspirent énormément. À l'université, j'ai étudié l'ingénierie électronique. Lorsque j'ai été diplômée, j'ai trouvé un travail chez Konami même si je n'avais encore jamais vraiment composé. Le premier jeu sur lequel j'ai travaillé est **Akumajô** (Castlevania) en 1986. J'ai écrit sa partition avec uniquement le concept du jeu en tête. Avec le recul je suis contente, et je dirais que mon morceau préféré est « *Wicked Child* » (*NDLR : très repris sur l'Internet par des musiciens amateurs*).

Vous avez très souvent composé sur les consoles Nintendo…

J'ai effectivement écrit beaucoup de musiques de jeux sur Famicom C'est difficile d'expliquer pourquoi j'ai travaillé principalement sur ce système-là. Une fois devenue compositrice *freelance*, je me suis mise à composer pour tous les projets que l'on me proposait, sur toutes sortes de supports. Au final, une très grande partie de ces jeux étaient pour Nintendo !

La musique orchestrale vous attire-t-elle ?

Oui ! J'aimerais beaucoup écrire pour un orchestre. Cela pourrait être pour le cinéma ou pour la publicité (*NDLR : la composition pour les films commerciaux est très courue au Japon, les plus grands compositeurs en font régulièrement*). Par contre, venant d'un jeu, le *feeling* de la musique reste différent. Ca sonne plus contemporain. Il est vrai aussi que les limites imposées par les machines sont des choses difficiles à appréhender. Mais mon individualité, mon style, restent les mêmes.

Pensez-vous justement que ces contraintes techniques brident votre imagination ?

Je ne pense pas que les vieilles consoles restreignent mon imagination. J'ai toujours composé de la musique à partir d'images de jeux, et il faut au contraire avoir une grande imagination pour travailler sur de vieux systèmes. Je pense avoir su créer des sonorités intéressantes.

Que pensez-vous de la musique de jeu vidéo en général ?

Elle a su évoluer et devenir vraiment superbe. Néanmoins, la musique de jeu rétro est différente. Beaucoup de gens continuent d'aimer et d'écouter ces compositions. Il faut cependant que ça change, comme dans n'importe quel autre genre. Tout évolue, c'est comme ça ; nous avons désormais beaucoup de nouvelles possibilités, musicales et technologiques. C'est toujours une bonne chose pour un compositeur.

Précisément, comment ressentez-vous les amateurs incorrigibles de musique rétro ?

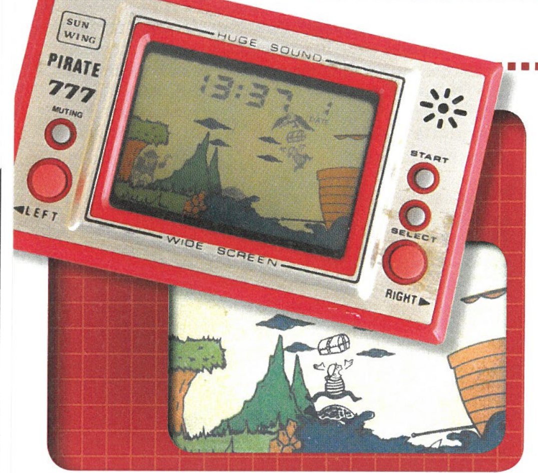
Je pense que beaucoup de personnes tentent de résister aux changements. Ils ont grandi avec ces sonorités et y sont très attachés. Rejouer à de vieux jeux, c'est replonger dans ses souvenirs. On a parfois du mal à lutter contre la nostalgie. C'est quelque chose de très fort qui n'est pas forcément négatif. Mais il faut savoir vivre avec son temps, en accepter les transformations et les évolutions. ■



LCD ZONE

Pour cette 13ème LCD ZONE, retrouvez des incontournables du jeu électronique portable accompagnés de quatre nouveaux jeux LCD de poche. Bonne lecture.

Nicolas Mattioni



PIRATE 777

Dans **Pirate 777**, vous commandez un pirate dont la mission est de décharger un maximum de coffres d'un bateau afin d'obtenir le plus grand nombre de points possibles. À l'aide des touches *left* et *right*, vous dirigez votre boucanier latéralement en prenant soin d'éviter de nombreux pièges. Tout cela afin de transmettre les coffres à un autre pirate situé sur le haut d'une petite falaise. Si vous parvenez à éviter le requin, à échapper aux griffes de l'aigle et à vous défaire du crochet du vieux pirate, votre compteur de points grimpera de 10 unités. Un bonus s'ajoute au fur et à mesure que le nombre de coffres rapportés sur la terre ferme augmente. **Pirate 777** s'avère un excellent jeu possédant un *gameplay* plaisant et un écran de taille appréciable. À noter qu'il est également disponible sous le nom **Pirat**.

DATA

- **FABRICANT :** Sunwing
- **ANNÉE :** inconnue
- **RÉFÉRENCE :** inconnue
- **TECHNOLOGIE :** LCD
- **ALIMENTATION :** Piles
- **COTE :** 05-10 euros (loose) / 20-25 euros (complet)

THE TERMINATOR

Le célèbre film de **James Cameron,** que l'on ne présente plus, connaît de nombreuses adaptations vidéoludiques mais beaucoup moins en jeu électronique. **Tiger**, spécialisé dans le domaine, se charge d'adapter ce cultissime long-métrage dans sa série plastique à la fin des années 1980. **The Terminator** vous permet de diriger **Kyle Reese** à travers plusieurs niveaux, via le pavé directionnel situé sur la gauche du jeu. Votre mission consiste à sauver **Sarah Connor** en combattant les robots exterminateurs à l'aide des touches *fire* et *weapon*. Chaque machine abattue rapporte 10 points et c'est à partir du second stage que le jeu devient intéressant avec un choix multiple d'armes sélectionnables (bouton *weapon*). Comme tous les autres jeux de cette série, **The Terminator** est muni d'un bouton *sound* autorisant la coupure du son. Un titre assez correct.



DATA

- **FABRICANT :** Tiger
- **ANNÉE :** 1988
- **RÉFÉRENCE :** inconnue
- **TECHNOLOGIE :** LCD
- **ALIMENTATION :** Piles
- **COTE :** 05-10 euros (loose) / 20-25 euros (complet)

VAMPIRE

Vampire est l'un des nombreux jeux inspirés du célèbre **Donkey Kong** de **Miyamoto**. Dans ce *table top* de **Bandai**, vous incarnez un prince charmant devant libérer une princesse séquestrée par un redoutable vampire. Déplacez votre héros à l'aide du mini *joystick* placé sur la droite du jeu et appuyez sur la touche *jump* pour éviter les assauts des chauves-souris. **Vampire** comporte au total trois tableaux dont la difficulté s'accroît au fur et à mesure du jeu. Si le premier tableau s'avère relativement simple, le second comporte une difficulté supplémentaire avec l'apparition de trous dans le sol. Quant au dernier niveau, il contraint le prince charmant à s'emparer de divers objets telles des bougies, croix et autres clés à l'aide d'un ascenseur, puis de grimper sur un lierre afin de sauver la princesse. Le *table top* fait partie de la série **FL** du fabricant japonais et comporte un affichage 4 couleurs. **Bandai** signe un jeu de très bonne qualité que l'on peut trouver sous le nom **Draculajoh** dans sa version japonaise.



DATA

- **FABRICANT :** Bandai
- **ANNÉE :** 1982
- **RÉFÉRENCE :** 16299
- **TECHNOLOGIE :** VFD
- **ALIMENTATION :** Piles ou secteur
- **COTE :** 20-25 euros (loose) / 45-50 euros (complet)
- **IDENTIQUE À :** Draculajoh (Bandai)



EPOCH-MAN

Epoch-Man est une énième conversion du célèbre hit de la firme japonaise **Namco**. Le but du jeu est rigoureusement semblable à **Pac-Man** avec cependant quelques petites modifications plaisantes. Le labyrinthe de taille réduite se dote de ponts et de tunnels donnant ainsi au joueur plus de possibilités de mouvements. **Epoch** ne s'arrête pas là et enrichit son jeu de portes qui s'ouvrent et se ferment durant la partie, cela engendrant des impasses afin de ralentir ou de faire perdre le joueur. Quant aux super pac-gommes, petits aliments permettant d'être invulnérable quelques secondes, elles se présentent sous la forme d'étoiles. Au final, **Epoch-Man**, avec sa petite touche d'originalité, est un jeu plaisant et sa forme réduite lui permet de tenir dans toutes les poches. Notons que l'importateur français **ITMC** a proposé une version avec écran panoramique du célèbre jeu d'Epoch.

DATA

- **FABRICANT :** Epoch
- **SÉRIE :** Pocket Size
- **ANNÉE :** 1981
- **RÉFÉRENCE :** 8200
- **TECHNOLOGIE :** LCD
- **ALIMENTATION :** Piles
- **COTE :** 10-15 euros (loose) / 30-35 euros (complet)
- **IDENTIQUE À :** Pak Pak Man (Epoch) / Mini-Munchman (Grandstand)

SPLIT SECOND

Split Second est très certainement l'un des jouets électroniques les plus réputés en **France** durant les années 1980. Pour ceux qui ne le connaissent pas, il s'agit d'un jeu de réflexe, d'adresse et de rapidité dans lequel vos nerfs sont mis à rude épreuve. **Split Second** vous propose pas moins de 8 jeux répartis en 5 thèmes (labyrinthe, bataille spatiale, *auto-cross*, réflexes, capture) dans lesquels vous devez accomplir différents objectifs en luttant contre le temps. Le labyrinthe consiste à diriger le plus vite possible une balle à travers une série de dix niveaux différents, à l'aide des quatre touches directionnelles situées sur la partie centrale du jouet. La bataille spatiale vous demande de détruire le plus rapidement possible huit vaisseaux ennemis, tandis que l'*auto-cross* vous propose de déplacer une voiture à travers une série de seize obstacles. À l'image de ce qu'annonce le fabricant, ne le brutalisez pas et ménagez-le, car comme tout cerveau électronique, **Split Second** est très délicat.

DATA

- **FABRICANT :** Miro-Meccano
- **LICENCE :** Parker Brothers
- **ANNÉE :** 1980
- **RÉFÉRENCE :** 602011
- **TECHNOLOGIE :** LED
- **ALIMENTATION :** Piles ou secteur
- **COTE :** 05-10 euros (loose) / 20-25 euros (complet)



PAC-LAND



Pac-Land est l'adaptation du jeu vidéo développé par **Namco** en 1984. Dans cette version électronique, vous retrouvez le petit héros que vous aurez le plaisir de contrôler sur les différents stages grâce au pavé directionnel et à la touche *catch*. L'objectif consiste à récupérer une petite fée perdue et de la rapporter saine et sauve à sa famille. Bien entendu, tous les ingrédients qui font le succès de **Pac-Man** sont présents, à commencer par les fantômes qui mettent tout en œuvre pour faire capoter votre mission. Heureusement, les célèbres pac-gommes sont de la partie et les nombreux fruits vous permettent de gagner de précieux points. **Namco,** ayant opté pour une alimentation par piles LR6, rendra la taille du jouet assez imposante.

DATA

- **FABRICANT :** Namco
- **DISTRIBUTEUR :** Yeno
- **ANNÉE :** 1984
- **RÉFÉRENCE :** inconnue
- **TECHNOLOGIE :** LCD
- **ALIMENTATION :** Piles
- **COTE :** 10-15 euros (loose) / 25-30 euros (complet)
- **IDENTIQUE À :** Pac-Land (Varie) / Pac-Land (Systema)

ASTRO COMMAND



Astro Command est un jeu de bataille spatiale très complet se déroulant en plusieurs phases. Aux commandes de votre vaisseau, votre mission consiste à abattre l'intégralité des ennemis ou d'atteindre le score de 3.000 points. Pour accomplir votre tâche, un mini *joystick* placé sur la gauche du jouet permet le contrôle des déplacements de l'engin et deux boutons de feu situés sur la droite autorisent l'envoi de bombes et de missiles. Tout au long de la partie qui se déroule en 5 phases, vous ne rencontrez pas moins de 7 types d'ennemis tels les chasseurs, bases de chasseurs, destroyers, astéroïdes, météorites, bases de missiles et autres bases de ravitaillement. Il est obligatoire de terminer la première phase avec succès afin de passer à la seconde, et ainsi de suite. **Astro Command** comporte un bouton de sélection pour la difficulté, cette dernière étant répartie en 4 niveaux. Ce *table top* signé **Epoch** est une vraie réussite et fait partie des jeux les plus commercialisés en **France** durant les années 1980, grâce à l'importateur **ITMC**. Il est à noter que la firme américaine **Tandy** commercialisera, 5 ans plus tard, **Astro Command** sous sa marque **Radio Shack**.

DATA

- **FABRICANT :** Epoch
- **ANNÉE :** 1982
- **RÉFÉRENCE :** 920283
- **TECHNOLOGIE :** VFD
- **ALIMENTATION :** Piles ou secteur
- **COTE :** 10-15 euros (loose) / 30-35 euros (complet)
- **IDENTIQUE À :** Astro Command (Radio Shack)

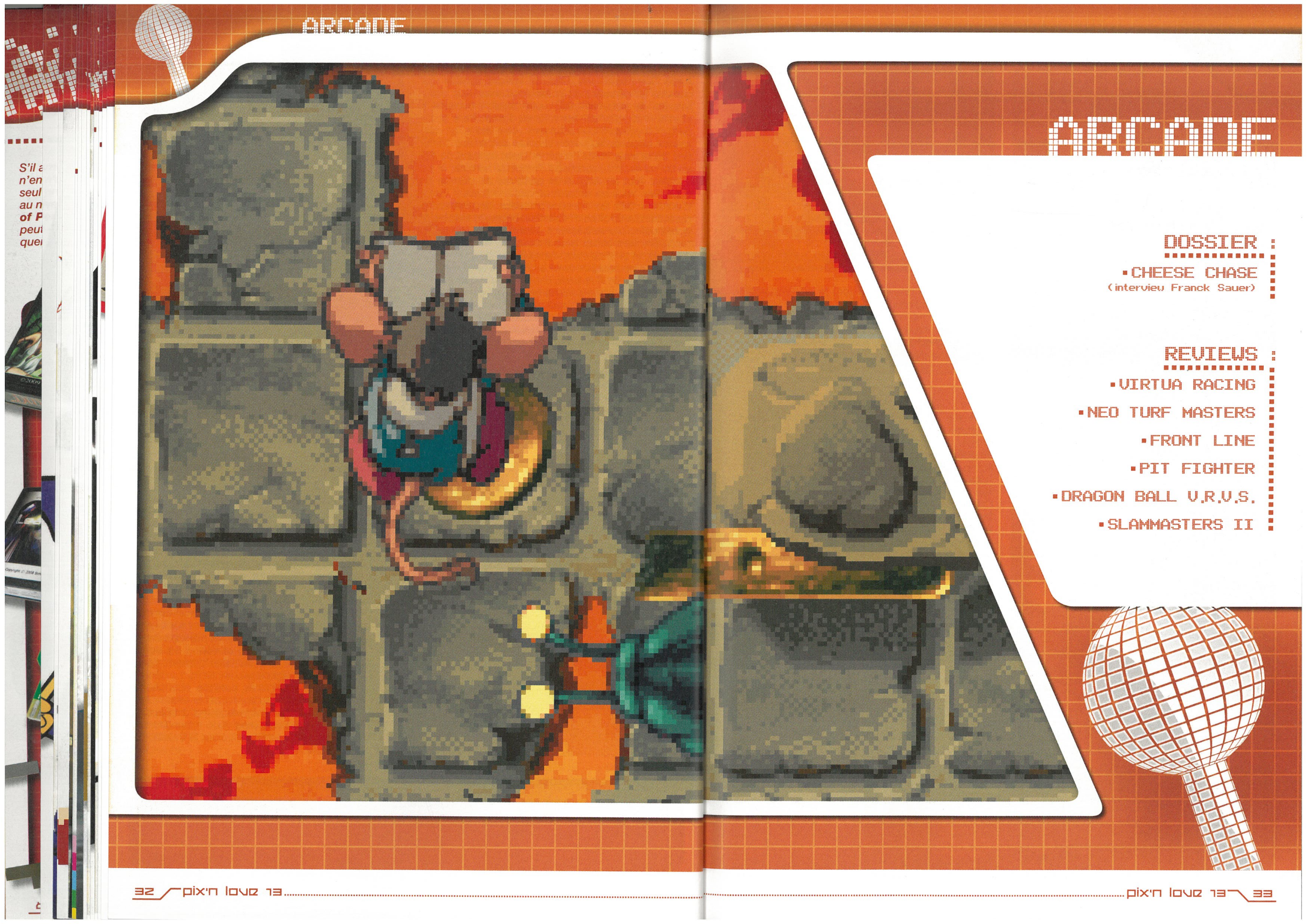
ATTACK IN SPACE



Attack in Space, disponible en **France** sous le nom **d'Astro Raid**, est un petit jeu de poche de type mécanique. Le but consiste à détruire les trois vaisseaux ennemis représentés par des *Invaders* de couleur bleue, jaune et rouge. Pour débuter la partie, tournez la molette située sur la droite du jouet, cette dernière faisant office de *timer*, puis actionnez le bouton central sur *start*. Le bandeau transparent sur lequel est représenté un missile va alors produire des mouvements de va-et-vient. Il est donc nécessaire de tirer au bon moment pour anéantir les chasseurs ennemis. La tâche s'avère peu évidente puisque chaque tir stoppe le bandeau sur lequel le missile est incrusté. Ce qui oblige le joueur à appuyer au bon moment pour que l'*Invader* se trouve parfaitement centré sur la trajectoire du missile.

DATA

- **FABRICANT :** Tomy
- **SÉRIE :** Pocket Arcade
- **ANNÉE :** 1982
- **RÉFÉRENCE :** 7020
- **TECHNOLOGIE :** Mécanique
- **ALIMENTATION :** Aucune
- **COTE :** 5-10 euros (loose) / 15-20 euros (complet)
- **IDENTIQUE À :** Astro Raid (Tomy)

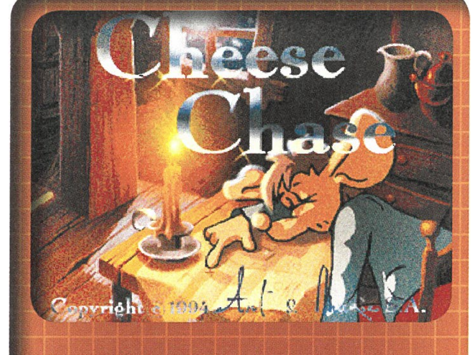


ARCADE

CHEESE CHASE

Quoi de plus ordinaire, dans notre culture, que d'associer la souris et le gruyère ? Si nombre de dessins animés et contes pour enfants exploitent cette incontournable combinaison, en 1994, un jeu d'arcade en a également fait le fondement de son scénario. Ainsi, après nous être penchés sur ***Ultimate Tennis*** *et* ***Stone Ball****, c'est au tour de* ***Cheese Chase****, le troisième jeu développé par* ***Art & Magic*** *à destination de l'arcade, de venir s'étendre en quelques mots sur les pages de* ***Pix'n Love****.*

Eric Cubizolle

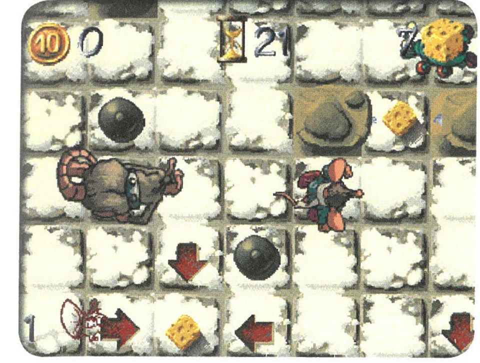


- **Titre :** Cheese Chase
- **Plateforme/système :** JAMMA
- **Genre :** Puzzle game/action
- **Editeur :** Art & Magic (Deltatec)
- **Développeur(s) :** Yann Robert, Yves Grolet, Franck Sauer, Iwan Scheer, Christian Dutilleux, Michael Defroyennes, Thierry Faymonville
- **Sortie :** 1994

Merci au graphiste **Franck Sauer**, qui nous a une nouvelle fois très sympathiquement accordé de son temps pour répondre à nos questions.

L'ART DE NE PAS EN FAIRE TOUT UN FROMAGE

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'objectif à atteindre dans Cheese Chase est on ne peut plus simple. Sur une aire de jeu délimitée et composée de dalles juxtaposées flottant au-dessus de lave en fusion, notre héroïne aux incisives proéminentes doit collecter la totalité des morceaux de gruyère disséminés ça et là dans le peu de temps qui lui est accordé. Chemin faisant, elle doit absolument éviter de se frotter aux autres belliqueux rongeurs et insectes, dont le seul contact la mènerait à une mort immédiate. Un sort tout aussi funeste lui est bien entendu également réservé si elle a la maladresse de chuter de la surface praticable. Enfin, elle doit absolument composer avec les pièges et obstacles fixes, tels que les éléments du décor, qui ne manquent pas d'obstruer sa progression.





Heureusement — et c'est sur ce concept que repose principalement le jeu — sur de nombreux emplacements il lui est possible de faire pivoter des portes, changeant ainsi à son avantage (ou non) la configuration du labyrinthe dans lequel elle évolue. Enfin, quelques bonus sous forme d'insecticides, de sablier, de galeries souterraines ou encore de boutons poussoirs autorisant l'ouverture des portes pivotantes métalliques, viennent régulièrement lui faciliter la tâche.

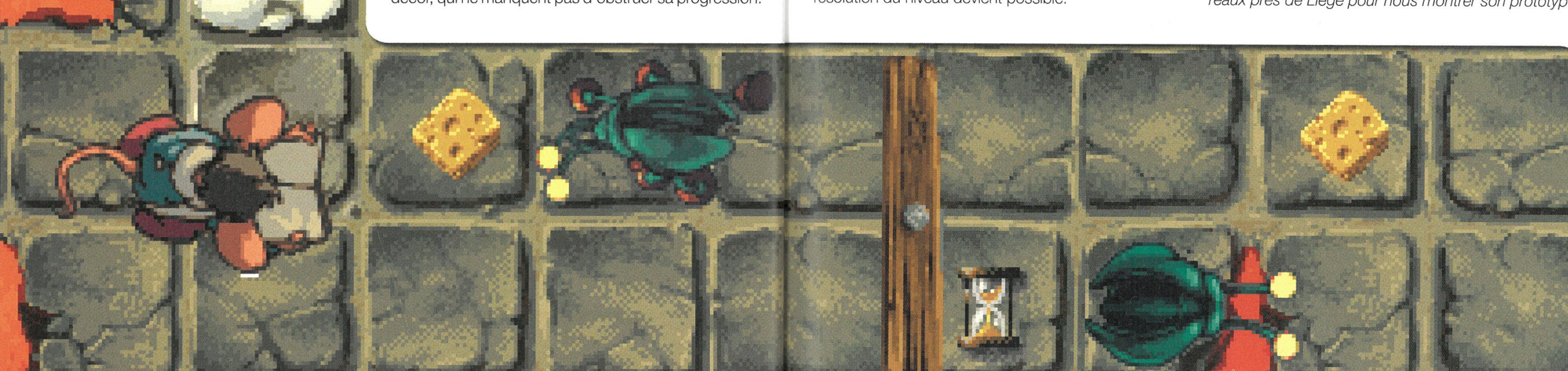
Entièrement présenté en vue plongeante, le nerf de l'action se limite donc à diriger judicieusement et rapidement la souris afin de lui faire emprunter le trajet le plus serein tout en lui assurant une récolte exhaustive de fromage. Si un seul morceau est délaissé lorsque le *timer* atteint sa limite, la partie est perdue. Et ce n'est qu'en actionnant judicieusement les portes pivotantes pour, soit ouvrir un nouveau passage, soit bloquer un ennemi, que la résolution du niveau devient possible.

> APRÈS LE SUCCÈS D'ULTIMATE TENNIS, IL FALLAIT DÉVELOPPER D'AUTRES JEUX POUR RENTABILISER L'INVESTISSEMENT DANS LE *HARDWARE*.

AU HASARD D'UNE RENCONTRE...

L'histoire de la genèse de Cheese Chase est plutôt singulière. En effet, si la rencontre qui en est à l'origine a pu paraître providentielle sur le moment, elle a pourtant bien failli finir par saborder rapidement le développement du jeu. Mais ne dévoilons pas tout de suite le dénouement de l'histoire et tâchons de commencer par le début…

*« Après le succès d'***Ultimate Tennis***, le directeur* marketing *a souhaité que l'on développe d'autres jeux le plus rapidement possible pour maximiser le retour sur l'investissement qui avait été mis dans le* hardware *propriétaire. Nous avions déjà entamé* **Stone Ball** *quand j'ai rencontré un* game designer *indépendant lors d'un salon parisien de jeux d'arcade. Nous avons sympathisé et il m'a parlé d'un projet qu'il avait commencé à développer.*
Quelques semaines plus tard, il est passé dans nos bureaux près de Liège pour nous montrer son prototype.





Il s'agissait d'un puzzle game très simple, réalisé sous **MS-DOS**, qui proposait un labyrinthe vu de dessus et un système de portes pivotantes assez intéressant. Celles-ci tournaient librement sur un axe central si rien ne les bloquait et leur course pouvait être limitée par des obstacles ou des entités se déplaçant dynamiquement. Nous avons été séduits par cette mécanique de base simple mais qui, moyennant l'ajout d'autres éléments de gameplay et d'une esthétique plus aboutie, avait un potentiel à nos yeux. Avec la promesse d'inclure l'auteur du prototype initial au succès du jeu, **Christian Dutilleux**, notre directeur marketing, nous a alors demandé de commencer à travailler sur un design complet et d'avancer sur la réalisation de ce qui allait devenir Cheese Chase. »*

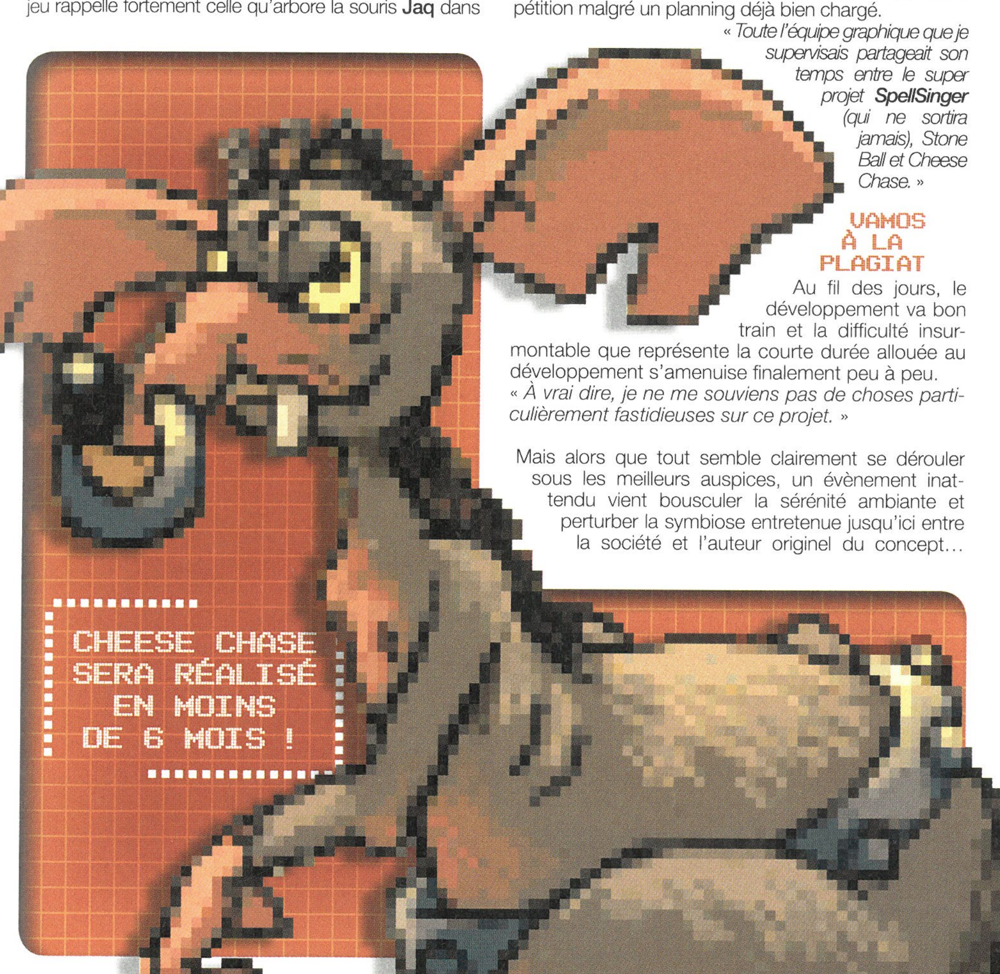
Ainsi, exploitant un concept de base littéralement servi sur un plateau, l'équipe se met au travail, plus motivée que jamais, dans le seul but de sublimer l'idée originale et d'en faire un produit abouti et attractif.
*« **Yann Robert** étant très occupé sur Stone Ball, c'est **Yves Grolet**, qui venait de terminer notre outil de dessin et d'animation propriétaire (l'**E-Motion**), qui a pris en charge la réalisation de Cheese Chase. Il a ainsi créé de nouvelles mécaniques de jeu et développé un éditeur de niveau en temps réel. Ce dernier allait permettre à toute l'équipe de construire des dizaines de stages, de les tester directement, et d'amener une relative richesse dans un très court laps de temps. Parallèlement, avec l'équipe artistique nous avons imaginé cet univers si particulier de Cheese Chase autour d'une souris perdue et toutes les sales bestioles qui lui veulent du mal. On avait envie de créer un monde gentil et amusant sans se prendre la tête. »*

Le *background* du jeu étant ainsi défini, une charte graphique appropriée est alors rapidement mise en place et les premiers *sprites* sont esquissés, non sans trahir au passage quelques influences marquées.
*« À vrai dire, j'avais une bande dessinée dont les rats vivaient dans un monde post-apocalyptique. Et je trouvais qu'ils incarnaient bien le côté bête et méchant que l'on souhaitait donner à notre ennemi principal dans le jeu. De là a découlé le choix d'une souris comme héros. On voulait qu'elle semble perdue pour donner envie au joueur de l'aider à trouver la sortie. **Iwan Scheer**, notre character designer et animateur, lui a donné cette dégaine débraillée et a eu l'idée de lui faire lire une carte quand le joueur attend trop longtemps sur place. Quant à moi, j'ai réalisé les bonus, les fonts, les effets, les sons et le HUD (NDLR : le Head-Up Display désigne la méthode par laquelle l'information est transmise au joueur dans un jeu vidéo). **Michael Defroyennes** a travaillé sur les éléments de décors et les images intermédiaires. C'était rapide à produire et on avait du résultat tout de suite. Et ça, c'est toujours très gratifiant. J'ai particulièrement aimé le fait qu'il s'agisse d'une petite production avec peu de ressources graphiques mais assez variées. »*

Rompant avec ses habitudes, l'équipe opte cette fois-ci pour une représentation de l'aire de jeu en deux dimensions, plus propice à ce type de produit.
*« Contrairement à Stone Ball, les personnages ne nécessitaient pas d'être vus sous plusieurs angles. Nous n'avons dès lors pas eu besoin de modéliser les personnages en 3D. Nous les avons directement dessinés et animés en 2D dans notre outil d'animation propriétaire E-Motion. C'est **Iwan Scheer** qui s'est chargé du dessin et de l'animation, tandis que **Thierry Faymonville** a fait la mise en couleur. Il y a toutefois quelques effets de plans très discrets dans Cheese Chase. Mais le gameplay nécessitant une lecture bien claire des cases sur lesquelles on peut se déplacer, les effets 3D sont restés subtils pour ne pas gêner cette lecture. D'autre part, chaque case étant un sprite individuel, beaucoup de puissance a été consacrée à la flexibilité d'édition des maps plutôt qu'à l'effet visuel proprement dit. »*

Afin de souligner l'atmosphère enfantine et bon-enfant du jeu, Iwan renforce alors de manière volontaire le rendu *cartoon* des graphismes. Cet aspect, qui caractérisait déjà un peu Stone Ball à sa façon, engendre ici des personnages pittoresques que l'on croirait tout droit extraits des meilleurs dessins animés de **Walt Disney**. Pourtant, si l'esthétique dépenaillée et déguenillée de l'héroïne du jeu rappelle fortement celle qu'arbore la souris **Jaq** dans **Cendrillon**, Franck précise qu'il ne faut absolument pas y déceler une quelconque source d'inspiration.
« Le look cartoon des personnages venait aussi du fait qu'Iwan avait un background d'animation classique, et c'était donc naturel pour lui de représenter nos personnages tel quel. Bien sûr, on aurait pu repasser dessus en pixel art pour faire de beaux rendus léchés, mais les contraintes de production ne nous permettaient pas de le faire de toute façon. »

Et autant dire que certaines contraintes sont plus que draconiennes… En effet, toujours pour rester dans une optique de rentabilité maximale, il est décidé que Cheese Chase sera réalisé en moins de 6 mois ! Un véritable *challenge* qui ne tolère dès lors aucun écart de conception, ni ne laisse envisager l'ajout de quelques futiles fioritures au projet initial. Le défi est grand, mais la petite équipe qui a déjà maintes fois affirmé son attrait pour les prouesses par le passé, ne se laisse pas abattre pour autant et fonce tête baissée dans la compétition malgré un planning déjà bien chargé.
*« Toute l'équipe graphique que je supervisais partageait son temps entre le super projet **SpellSinger** (qui ne sortira jamais), Stone Ball et Cheese Chase. »*



VAMOS À LA PLAGIAT

Au fil des jours, le développement va bon train et la difficulté insurmontable que représente la courte durée allouée au développement s'amenuise finalement peu à peu.
« À vrai dire, je ne me souviens pas de choses particulièrement fastidieuses sur ce projet. »

Mais alors que tout semble clairement se dérouler sous les meilleurs auspices, un évènement inattendu vient bousculer la sérénité ambiante et perturber la symbiose entretenue jusqu'ici entre la société et l'auteur originel du concept…

FIL DE L'EAU

Alors qu'à partir de 1993, elle en fait son unique activité, délaissant définitivement par la même occasion les micro-ordinateurs, la société Art & Magic développe finalement un nombre très limité de jeux pour l'arcade. En quelques lignes, Franck Sauer revient sur cette fugace chronologie :

« Après Ultimate Tennis, on a très vite commencé à travailler sur Stone Ball. Yann en était le programmeur principal et Yves travaillait sur les outils. Au bout de quelques mois, Yves a commencé le développement de Cheese Chase.

*Une fois ces deux productions terminées, on a embrayé sur **Western Shooting**, un jeu de commande pour une interface de tir. Les projets fonctionnaient de moins en moins bien, sur un hardware vieillissant, et nous avions la nette impression de glisser sur une pente qui nous mènerait à notre perte si aucun effort n'était entrepris pour sortir du matériel plus performant. Il y avait bien un projet européen de création d'un hardware 3D, mais celui-ci se perdait dans les méandres administratifs et rien de concret ou performant ne pointait le bout de son nez à l'horizon. C'est à ce moment que nous sommes partis pour créer Appeal.*

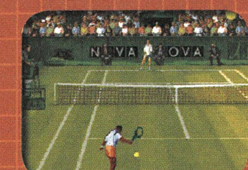
*L'équipe restante chez Art & Magic a encore sorti un jeu de **Casino**. Après cela, la plupart des employés sont venus nous rejoindre chez Appeal, du moins lorsque leur projet de tennis 3D (**Magic Tennis**) a définitivement été mis au placard. Art & Magic n'a plus jamais sorti de jeu par la suite et a été liquidée en été 2008. »*



Casino Games



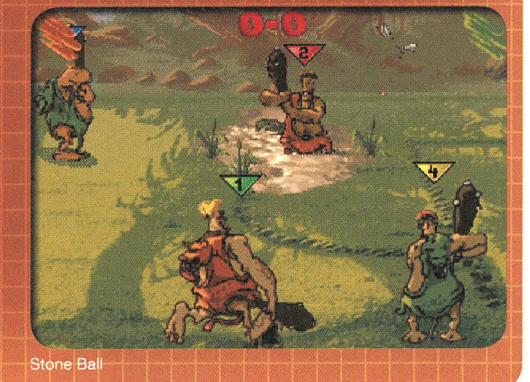
Spellsinger



Ultimate Tennis



Western Shooting



Stone Ball

« Arrivés à mi-parcours dans la production, nous avons été mis au courant que s'étant disputé avec le directeur marketing, l'auteur des mécaniques de jeu initiales avait été complètement écarté du projet. Toute l'équipe de production s'est sentie très mal, moi le premier puisque j'avais provoqué cette rencontre. Car, même si nous avions mis beaucoup de notre savoir-faire dans le jeu, même s'il n'avait plus grand-chose à voir avec ce petit prototype MS-DOS que nous avait montré son auteur, la mécanique principale était là, et sans lui le jeu n'aurait jamais existé. Mais qu'à cela ne tienne, nous devions terminer le travail et nous avons laissé au directeur marketing le poids de la responsabilité dans cette histoire. »

Ainsi dégagée de toute considération d'ordre législatif, la petite équipe peut alors de nouveau se concentrer sur l'essentiel. Relevant l'épreuve de vitesse avec panache, elle achève le *soft* en temps et en heure et c'est bel et bien au bout de seulement 3 mois de conception que Cheese Chase vient pointer le bout de ses mignons petits pixels dans les salles obscures. Cependant, si aucun mouvement de la part de l'auteur originel ne vient rappeler à l'ordre la société durant les premiers temps, c'est finalement un peu plus tard que s'opère un juste retour des choses pour l'infortuné.

*« Quand Yves, Yann et moi sommes partis d'Art & Magic pour créer **Appeal**, nous avons appris que l'auteur avait finalement entamé une procédure judiciaire à l'encontre de la société pour plagiat. Quelques années de procédures plus tard, il a gagné son procès et Art & Magic a dû lui payer une importante somme d'argent en dédommagement. Je crois que je peux dire que nous avons tous les trois été contents que ce garçon ait finalement reçu une compensation pour le fruit de sa créativité, même s'il a dû passer par cette voie difficile. »*

SUPER SOURIS

Détonant mélange de **Squeek** et de **Jumping Jackson** auxquels il emprunte le look et le style, Cheese Chase fait alors figure d'OVNI dans la logithèque jusqu'ici musclée d'Art & Magic.

« D'une façon générale, je pense qu'Yves, Yann et moi, nous nous ennuyons très vite de ce que l'on réalise. Il suffit de regarder notre track list pour s'apercevoir que chacun des jeux auxquels nous avons donné naissance, est différent. On ne se spécialise pas dans un genre particulier. C'est une force et une faiblesse, car cela apporte certes une expérience variée et un plaisir de découverte constamment renouvelé, mais cela nécessite de tout réinventer à chaque fois et limite les possibilités de réutilisation des ressources d'un projet à l'autre. »

Pourtant, malgré le risque que peut représenter une telle digression, l'essai est tout de même transformé : Cheese Chase est définitivement *fun*, efficace et intemporel. À l'instar d'un **Tetris** où l'on enchaîne les parties les unes après les autres, il offre lui aussi un *gameplay* résolument addictif. Il faut dire que tous les ingrédients incontournables et inhérents au genre y ont été employés avec astuce et intelligence. Enfin, certains éléments annexes viennent régulièrement pimenter et enrichir encore un peu plus chaque partie. C'est le cas, par exemple, des pièces de monnaie disséminées tout au long du labyrinthe et dont la récolte permet de participer ensuite à une loterie. L'aire de jeu présente une particularité que le joueur doit absolument prendre en compte. Dans ce registre, on peut citer le passage obligatoire sur certaines cases enneigées forçant un maniement de la souris des plus modérés, mais aussi les cases qui se résorbent sous ses pas, ou encore celles électrifiées qui nécessitent un *timing* précis.

« Le jeu repose sur des mécaniques simples et sur un environnement de type labyrinthe. La position des éléments détermine le plan de solution du niveau, on peut donc varier à l'infini et très facilement, simplement en jouant sur la position des éléments. Il nous a été, dès lors, très facile de réaliser des dizaines de niveaux pour conserver uniquement les plus addictifs. La pression du temps donne au joueur une contrainte pour la résolution de son niveau qui entraîne une certaine excitation. Quand le stage est terminé, cette pression retombe et le joueur n'a alors qu'une seule envie : celle de ressentir le rush à nouveau ! Il passe alors irrémédiablement au niveau suivant, et ainsi de suite. »

UNE SOURIS VERTE, QUI COURAIT DANS L'HERBE...

Si à l'époque, les résultats obtenus par Cheese Chase en arcade ne sont pas vraiment à la hauteur de ceux escomptés, vraisemblablement du fait de son contenu ludique quelque peu inadapté en de pareils endroits, il n'en demeure pas moins un divertissement extrêmement sympathique où réflexe et stratégie sont les maîtres mots.

Car, il faut l'avouer, faire à la fois preuve de concentration et de dextérité dans un vacarme des plus déstabilisants, n'est vraiment pas chose aisée. Cependant, Cheese Chase retrouve réellement tout son intérêt lorsqu'il est replacé dans un contexte différent où le calme autorise enfin un plaisir de jeu optimal.

« Je pense qu'à l'origine, on a surtout vu l'opportunité d'explorer un genre dans lequel on n'avait pas encore d'expérience. Peu d'informations sur les habitudes des joueurs d'arcade étaient disponibles et on a pensé que ce jeu pourrait à la fois séduire les familles et apporter une certaine fraîcheur dans les salles. En réalité, comme pour beaucoup de nos productions, Cheese Chase aurait certainement été plus adapté à un environnement console qu'arcade. Le faible succès du jeu en salle l'a d'ailleurs confirmé après sa sortie. » ■

TRIVIAS

- La souris héroïne de Cheese Chase s'appelle Fantasy.
- Chacun des 21 niveaux de Cheese Chase a été baptisé de façon à avoir un rapport direct avec les autres productions de l'équipe. Ainsi, par exemple, le niveau 1 porte le nom de NO (Never Outside), le tout premier jeu développé par l'équipe pour **Commodore 64**. Les niveaux 2 et 3 forment le titre Iron Lord, un autre jeu pour Commodore 64. Toujours dans la même optique, le niveau 4 se nomme **Unreal** tandis que le cinquième a été baptisé **Agony**, un clin d'œil aux produits **Amiga** éponymes, etc...

« C'est un clin d'œil qu'Yves a sans doute voulu faire à tous ceux qui suivent notre parcours depuis le début. Une façon de les remercier sous forme de private joke, en quelque sorte. »



VIRTUA RACING

*De nos jours, les consoles tendent de plus en plus vers le photoréalisme. Pourtant, à la fin des années 1980, il faut une bonne dose d'imagination pour se grimer en pilote de chasse, combattant émérite ou chevalier des temps modernes. La 2D peut difficilement proposer une immersion directe, obligeant les développeurs à trouver de nombreuses astuces : zooms, rotations, simili-3D... Bien souvent, la salle d'arcade du coin reste la caverne d'Ali Baba pour retrouver des sensations extrêmes grâce à des bornes montées sur vérins. C'est justement en ces lieux qu'est né **Virtua Racing,** l'un des plus grands titres automobiles de tous les temps, et certainement celui qui a démocratisé la 3D dans notre média.*

Régis Monterrin

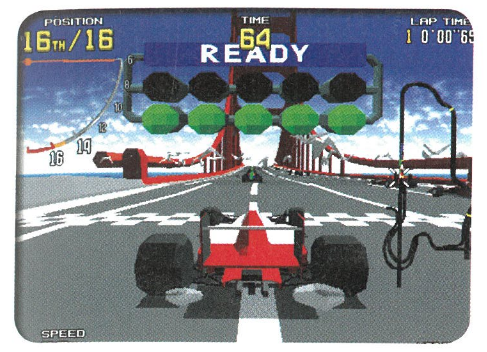
- **Titre :** Virtua Racing
- **Système :** Arcade (Model 1)
- **Genre :** Course
- **Editeur :** SEGA
- **Développeur :** AM2
- **Sortie :** 1992
- **Adapté sur :** Mega Drive, 32X, Saturn, PS2

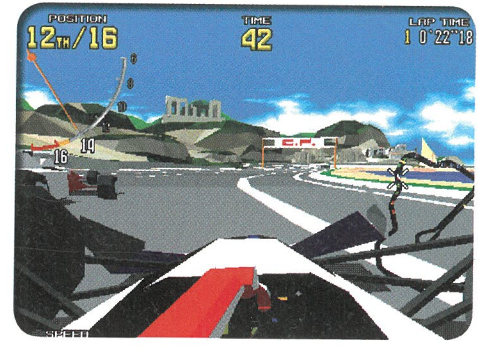
Modèle DLX.

Au début des années 1990, les comptes de **SEGA** sont dans le vert et l'avenir s'annonce radieux pour la maison mère de Sonic. Arrivé en 1983 dans les locaux de la société, **Yu Suzuki** est un trentenaire heureux. Lui qui s'était destiné à une carrière musicale (il a même pensé aux métiers de dessinateur ou encore dentiste) est finalement devenu un des hommes les plus respectés dans le domaine de l'*entertainment*. **Space Harrier**, **Hang On**, **Out Run**, **After Burner** et sa séquelle spirituelle **G-LOC**... tous ces succès sont nés de l'imagination débordante de ce diplômé de l'Université de Science d'Okayama, une ville qui se trouve à plus de 500 kilomètres à l'ouest de Tokyo. Alors qu'il a débuté son parcours professionnel comme *designer* sur le jeu **Champion Boxing**, Yu Suzuki s'apprête à asséner une méga tarte à toute l'industrie vidéoludique.

UN MODÈLE PERFECTIBLE

En 1991, SEGA lance le **SEGA System 32**, une nouvelle carte d'arcade censée améliorer la qualité des jeux. Pourtant, les hautes instances de SEGA savent que ce n'est pas avec ce produit qu'ils parviendront à supplanter le grand concurrent, **Namco** et sa carte **System 21** capable de reproduire de la 3D. Le Président de SEGA, **Hayao Nakayama**, décide alors de « prendre le taureau par les cornes » et débloque des fonds plus que conséquents. Au cours d'une réunion avec les grands responsables des différents départements de production, un des employés émet la possibilité de s'aider des travaux de **General Electric Aerospace**, une société spécialisée dans l'aéronautique, l'électronique et la sécurité. Grâce à ses relations, le Président de SEGA parvient à nouer des contacts avec les dirigeants de l'entreprise qui réalisera les premiers simulateurs 3D de la N.A.S.A dans les années 1960. Pendant quelques mois, les coups de téléphone et les fax se succèdent pour mettre au point une nouvelle architecture 3D, onéreuse, mais qui peut rapporter gros à l'entreprise japonaise. Dans un désir de transition, sans que l'on sache réellement de quelle manière le nom fut attribué, celle-ci est nommée **Model 1** et peut être amenée à évoluer dans le temps.

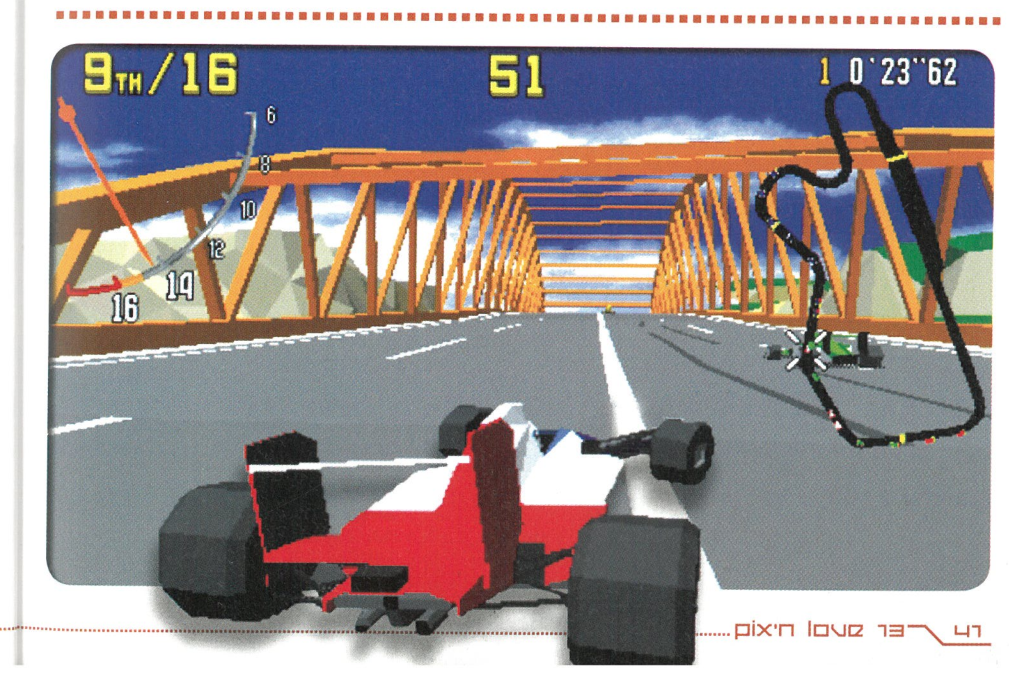




DU PROTOTYPE AU JEU

Pour réaliser les premiers essais, c'est le département de l'**AM#2** qui est dépêché. Yu Suzuki reçoit alors l'ordre de confectionner une démonstration technique des possibilités de la carte. Ainsi, durant plusieurs semaines, lui et les membres de l'AM#2 s'activent comme jamais. Il faut dire qu'ils ont toujours été plus ou moins limités par la technologie, qu'ils sont parvenus à surpasser. Mais cette fois, ils ont accès à une architecture capable d'animer de réels polygones.

Conscient du challenge, Yu Suzuki commence à imaginer un jeu de course, sans que le thème de base soit prédéfini. Des croquis sont réalisés, des essais en fil de fer sont montés et petit à petit, les nombreux blocs sont assemblés bout à bout. Selon les informations récoltées dans de vieux magazines, il semblerait que la première étape consistait à déplacer un véhicule (une sorte de gros carré) dans des décors constitués de blocs plus ou moins grands. Une sorte de version alpha, mais qui laisse augurer de grandes espérances pour la suite. Et justement, une visite du grand patron va bouleverser l'équipe. Alors que le moteur 3D est en cours de réalisation, l'AM#2 acceuille Hayao Nakayama qui tombe sur la borne d'essai. Il s'arrête net, regarde l'écran avec son air impérial (il est réputé très dur en affaires et lors des années de gloire de SEGA, il n'hésite pas à s'accompagner d'un traducteur pendant les réunions afin de créer une distance entre lui et ses interlocuteurs) et ordonne à Yu Suzuki de réaliser un jeu complet !



DES PORTAGES PLUS OU MOINS HEUREUX

Vu le succès de la borne, SEGA a très vite pensé à adapter Virtua Racing sur **Mega Drive**. Problème, la console est incapable d'afficher une 3D aussi poussée. Pour pallier à ce souci technique, les ingénieurs ont mis au point le S.V.P., autrement dit le SEGA Virtua Processor. Il s'agit d'une puce supplémentaire venant se greffer à la cartouche et qui permet à la machine d'afficher de la 3D polygonale. Le jeu propose également un mode deux joueurs et un ***time attack***, de quoi faire passer la pilule de la facture : aux alentours de 700 francs. La technologie a un prix ! La même année, en 1994, Virtua Racing apparaît sur **32X**, la fameuse extension de la Mega Drive. La conversion s'avère de qualité, avec deux voitures et circuits supplémentaires. La **Saturn** a, elle aussi, connu une adaptation réalisée par **Time Warner Interactive**, assez décriée par la critique et les joueurs, la faute à des ralentissements, des bruits de moteur inaudibles et un mode Grand Prix imbuvable (avec ses karts qui ne ressemblent à rien). Plus récemment, une version **PlayStation 2** de Virtua Racing a vu le jour en 2004 dans la série des **SEGA Ages** et demeure, pour beaucoup, la conversion la plus fidèle.


Mega Drive - 1994


32X - 1994

Saturn - 1995

PlayStation 2 - 2004

DU RALLYE À LA FORMULE 1

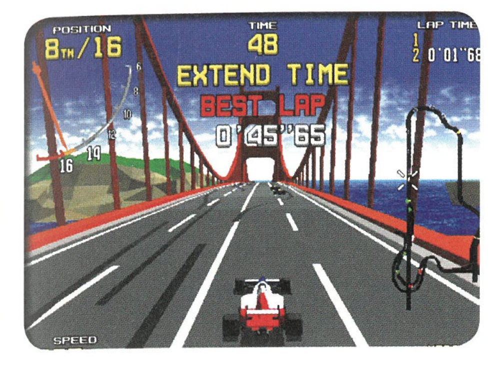
Conformément au contrat qui le lie à son entreprise, Yu Suzuki s'attelle à la tâche et commence à réfléchir à un concept. Il sait que le monde de l'automobile peut avoir des thèmes très variés et, grand amateur de moto, il envisage même, l'espace d'un moment, d'adapter une sorte de **Hang On** en 3D, lui, grand amateur de moto. Mais l'idée est vite abandonnée car elle oblige l'affichage d'un pilote et donc un calcul de polygones supplémentaire. Le concepteur se met alors à réfléchir à un jeu de course, et plus particulièrement à un événement qu'il apprécie par dessus tout :
« *Si j'avais pu faire ce jeu comme je le voulais, Virtua Racing serait certainement devenu un jeu de rallye, un peu comme le Paris-Dakar. Mais bon, il fut décidé que ce serait un jeu de Formule 1* ».

Sans être programmeur, il est facile de s'imaginer la difficulté du chantier si l'idée de Yu Suzuki avait été retenue. Réaliser un jeu de Formule 1 semble, *a priori*, plus simple que de monter un jeu de rallye avec tous les effets et dynamiques que cela engendre (la projection de la poussière, la physique des véhicules, la complexité des circuits et les différences d'adhérences...). C'est pour cela, d'ailleurs, qu'un titre comme **V-Rally** sera pensé à la base comme un jeu de formule 1 : il s'agit de minimiser les frais en Recherche & Développement [voir **Pix'n Love** #12]. En cours de route, le projet est baptisé Virtua Racing, le « Virtua » faisant référence au terme « Virtual », très à la mode à cette époque. Les développeurs s'attachent à concevoir chaque portion de circuit, à les imbriquer tandis que Yu Suzuki se focalise sur la modélisation de la Formule 1. Le créateur japonais ne veut pas singer la concurrence, il veut la surpasser et aller au-delà en termes de sensations.

LES MAINS DANS LE CAMBOUIS

Au fil des jours, les concepteurs commencent à dompter les capacités techniques de la carte Model 1, mais leur ambition est revue à la baisse quand ils s'aperçoivent que le nombre maximum de polygones est vite atteint. Gérer ce quota a été l'objet d'une lutte constante, comme l'explique Yu Suzuki :
« *Comme c'était notre première borne d'arcade en 3D temps réel, elle était incapable d'afficher beaucoup de polygones. Par exemple, pour réaliser les pneus, on avait si peu de polygones qu'on ne pouvait pas les rendre ronds. Ils étaient dans une forme hexagonale. On a du trouver de nombreuses astuces pour que ça ne se voie pas trop.* »

Parmi les techniques employées, il y a notamment un système consistant à flouter les abords du pneu et le lissage des arêtes. Par la suite, c'est le jeu des lumières et de l'éclairage qui a permis de donner un aspect plus arrondi aux pneus. D'autres éléments, comme les arbres, devaient avoir un look plus réaliste, mais cette contrainte technique a obligé l'équipe à conserver une apparence cubique. Un des éléments clés pour Yu Suzuki est de garder une animation constante tout en proposant une vitesse digne des plus grandes courses de Formule 1. Là encore, il a fallu recompiler de nombreuses lignes de code pour que l'immersion soit réussie. Après plusieurs mois de travail, Virtua Racing dévoile tout son potentiel mais tout n'est pas finalisé...





LA NOUVELLE DONNE

Si la maniabilité du jeu est avant tout une question de réglages, les angles de caméra, eux, ont leur petite histoire :
« *En 3D, les angles de caméra possibles sont infinis. Pour quelqu'un qui travaille dans la 3D, c'est quelque chose d'évident. Mais quand des gens extérieurs à l'équipe de développement sont venus nous voir pendant la conception du jeu, ils trouvaient ça incroyable qu'on puisse changer l'angle de vue. C'est pourquoi nous en avons proposé quatre différents. C'est drôle de voir parfois le décalage qu'il peut y avoir entre nous et ceux qui ne sont pas du métier.* »

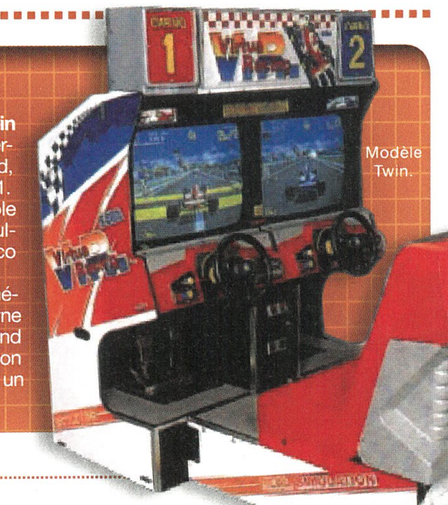
Au terme de longs mois de travail, le mythe Virtua Racing pouvait débarquer dans les salles d'arcade. Pendant le peaufinage, différents effets ont été ajoutés comme les étincelles et la fumée lors du démarrage, mais aussi les traces de dérapage sur la route. Il est également possible de s'arrêter aux stands et de voir les techniciens effectuer leurs modifications. En 1992, Virtua Racing fait un véritable carton et devient à lui seul une institution pour SEGA. En France, cette borne est devenue la plaque tournante des concours de **Télévisator 2**, animés par le bien nommé **Cyril Drevet** (voir **Pix'n Love** #3). Pour autant, le succès de Virtua Racing n'a pas permis à SEGA de retomber sur ses pieds financièrement parlant. La conception de la carte Model 1 a coûté très cher et l'amortissement n'a pas été suffisant pour rentabiliser entièrement les coûts de production du nouvel *hardware*. Mais Virtua Racing a permis à Yu Suzuki de faire des essais sur ce qui deviendra son plus gros succès commercial et critique : la série des **Virtua Fighter**.
« *Une voiture est composée d'un seul bloc, si on excepte les roues bien sur. Le reste est un simple objet formé d'une pièce unique. Mais les humains ont des articulations partout, à l'avant bras, au coude, au poignet... J'ai profité de ce jeu de voiture pour faire des expériences sur la représentation du corps humain en 3D. Par exemple, quand la Formule 1 s'arrête aux stands, on peut voir des techniciens venir changer les roues. Ces personnages ont été une sorte de test qui a abouti à Virtua Fighter.* »

Malgré ses trois uniques circuits, Virtua Racing restera une révolution dans le domaine du jeu vidéo. Jamais l'immersion n'avait atteint un tel niveau de réalisme. À l'époque, cette bombe était qualifiée de simulation mais Virtua Racing est bel et bien un jeu d'arcade, qui ne se préoccupe pas des aspérités de la route. Ici, tout est question de *fun* et il a démocratisé la 3D dans les jeux qui ont suivi. Culte à plus d'un titre, Virtua Racing reste le porte-étendard de toute une génération. ■

SOURCES : G4TV, Game One, System 16

TRIVIAS

- La borne a été proposée en deux versions : le modèle **Twin** et le modèle **DLX**. Le premier, comme son nom l'indique, permet à deux joueurs de s'affronter simultanément. Le second, quant à lui, reproduit entièrement le cockpit d'une Formule 1.
- La carte Model 1 faisant tourner Virtua Racing est capable d'atteindre un total de 180.000 polygones affichables simultanément. À titre comparatif, la carte System 21 de Namco se limite à 60.000 polygones.
- Un an après la sortie de VR, SEGA a lancé une version améliorée intitulée **Virtua Formula**. Jouable jusqu'à 8, cette borne sera révélée pour la première fois lors de l'ouverture du second centre d'arcade de SEGA : Joypolis. Cette nouvelle itération utilise une carte Model 1 supplémentaire afin d'afficher un commentateur virtuel durant les courses : Virt McPolygon.



Modèle Twin.

NEO TURF MASTERS

*Son gazon immaculé n'est pas sans rappeler la perfection morphologique d'Alain Delon. Fins et gracieux, ces petites brins d'herbe frêles et innocents insufflent un parfum de jeunesse éternelle. Avec **Neo Turf Masters**, l'arcade met votre humeur de souillon à l'honneur. Prendre le scalp du trop pimpant tapis vert devient un rêve possible et accessible. Retour sur un phénomène.*

Paul Caussé



- **Titre :** Neo Turf Masters
- **Plateforme/système :** NeoGeo AES/ MVS
- **Genre :** Golf
- **Editeur :** Nazca
- **Développeur :** Nazca
- **Sortie :** 1996
- **Adapté sur :** PS2, Wii, PSP (SNK Arcade Classics Vol.1)

Une cinématique de bouts de chandelle amorce Neo Turf Masters (NTM). Quelques images fixes suffisent pour créer une ambiance : utilisation de zooms, rotations et *travellings*, dynamisent la séquence. Un petit chef d'œuvre d'intro, s'il on est sensible au style Neo. Pourtant, le thème abordé demeure quelque peu dur – et n'y voyez aucune intention libidineuse – le golf.

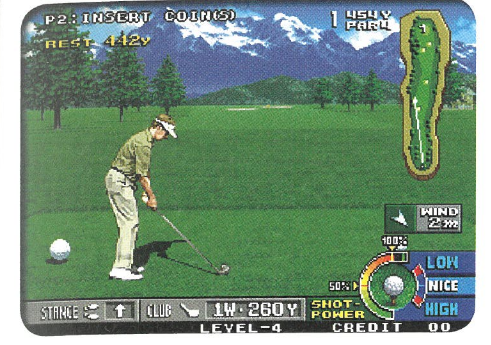
Une fois la pièce introduite, le classique choix du personnage. Six golfeurs pour six nationalités distinctes. À l'instar de **South Park**, les visages et expressions sont identiques, et seules la coupe de cheveux et la tenue permettent de distinguer les athlètes. Se greffe au choix du joueur, celui du terrain (Japon, Allemagne, États-Unis et Australie). Il est néanmoins regrettable que les parcours soient strictement les mêmes. Seule l'image de fond change...

MAQUILLER L'ARCADE

La partie commence, vous disposez de plusieurs clubs, d'une carte indiquant votre position, la puissance du vent, etc. La grande force du titre réside dans le savant dosage force/maîtrise aérienne, épaulé par une réalisation aux petits oignons.

Neo Turf Masters est de ces jeux rarement remis en cause. C'est bien simple, nous avons beau chercher des p'tits potins et faits divers à son égard, rien n'y fait. Bien entendu, le collectionneur pestera toujours contre sa cote AES vertigineuse – autour des 800€. Un prix qui n'est pas sans rappeler le sport qu'il met en scène. Une discipline qui, comme nous l'avons souligné plus haut, inspire souvent une trop grande réserve. Avec ses titres déjantés, le MVS s'oppose sans mal à l'austérité supposée du *green*. Et **Nazca** ne manque pas d'audace.

L'aspect graphique se révèle un bel abrégé de NTM, trop léché pour un titre arcade. Le réalisme apparent est un leurre : ici, tout est exagération. À commencer par l'outrance des bruitages – à tendance hypertrophique, servis par les voix déchirées de l'ordinateur. En vrac, on retiendra « *On the green* », ou le mythique « *Bingo !!!* ». À l'instar de ses effets sonores, les mimiques des golfeurs – bien que répétitives – affichent des expressions que Nazca enfle jusqu'à la caricature. Lorsqu'ils ratent, les golfeurs passeraient à tabac n'importe quel combattant sous licence **SNK**. Et cette herbe, fraîchement hachée par un coup bien sorti, saura donner le ton. Le trop propre de l'esthétique semble comme piqué, de temps à autre, par des références telles que **Super Side Kick**, tiraillé entre simulation et borne. L'incontestable réussite du jeu tient donc à sa schizophrénie.





RICHE ET ACCESSIBLE

À la fois souple et technique, les deux camps y trouvent leur compte. NTM ne se complaît pas dans des menus alambiqués, et autres ajouts superficiels. Un débutant saisira parfaitement le principe dès les premières minutes. Mais le maîtriser, épingler sa moelle, est une autre paire de manches. Ainsi, Nazca trouve un équilibre opportun, balancé comme rarement un jeu de golf ne l'a été. Neo Turf Masters, ne nous formalisons pas, a cette fâcheuse tendance à jouer les séducteurs. Le bougre flatte la rétine – à défaut de faire des papouilles dans nos maigres cavités auditives : les musiques, parlons-en, rappellent un genre cinématographique répétitif... Heureusement, les couleurs sont chatoyantes, et ne flirtent jamais avec le mauvais goût. L'ensemble est le fruit d'un savoir faire exceptionnel, tout en finesse. Pour la profondeur de champ, Nazca maîtrise de manière impeccable le *Line Scroll* – sorte de *Mode 7* de la NeoGeo. Une utilisation tellement minutieuse, que Neo Turf Masters en est l'une de ses plus belles vitrines. D'ailleurs, qu'est-ce exactement? Le *Line Scroll* fait cas de toute ligne de pixels comme s'il s'agissait d'un *scrolling*. L'impression de profondeur générée majore donc l'immersion, si bien que le rendu fait mouche aujourd'hui encore.

Neo Turf Masters n'a pas perdu de son charme. La technique, irréprochable en son temps, offre aujourd'hui une clarté toujours aussi exemplaire, et surtout un caractère bien trempé. Nazca prouve qu'un jeu arcade n'est pas moins profond que son pendant simulation. À contrario, n'est-il pas plus périlleux de proposer au joueur un logiciel aussi pointu qu'accessible, avec pour commande un seul et unique bouton ? Neo Turf Masters prouve qu'il est possible de conjuguer une pratique sportive présumée austère au panache et à l'audace. Le studio en charge sort **Metal Slug** la même année. Le hasard ? Pas vraiment...



Avec Neo Turf Masters, Nazca Corporation réalise un véritable coup de force pour son premier titre sur NeoGeo.

TRIVIAS

- Neo Turf Masters est connu au Japon sous le nom de **Big Tournament Golf.**
- Il s'agit de la première production signée Nazca Corporation sur NeoGeo. Fondé par d'anciens membres de **Irem**, ce studio voit le jour en 1994 et donnera naissance au celèbre Metal Slug. Il est racheté par SNK en 1996.

FRONT LINE

***Commando** de **Capcom** est considéré comme la figure de proue d'un genre tombé en désuétude de nos jours. Mais, bien avant lui, c'est **Taito** qui a ouvert la voie avec **Front Line**. Utilisant une représentation aérienne, il pose les bases du run'n gun à une époque où les jeux guerriers se situent généralement dans un environnement spatial ou imaginaire.*

Cyril Denis

The hottest action is at the Front Line

TAITO

- **Titre :** Front Line
- **Plateforme/système :** Arcade
- **Genre :** Run'n gun
- **Editeur :** Taito
- **Développeur :** Taito
- **Sortie :** 1982
- **Adapté sur :** Atari 2600, Colecovision, NES, C64, MSX.

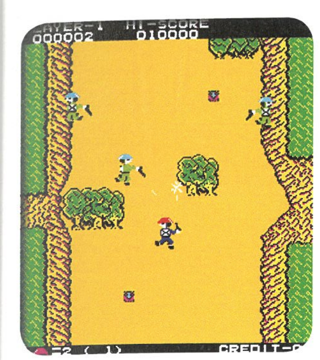
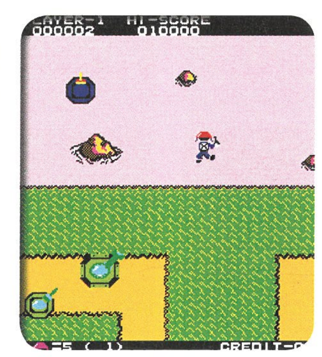
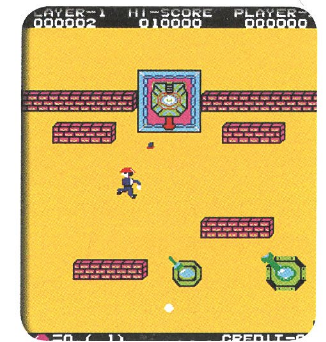
L'objectif inavouable (mais avoué), est purement bestial : arriver à anéantir la forteresse ennemie après avoir bravé toutes les cohortes de fantassins et de tanks qui barrent votre chemin. Tel le Rambo des temps anciens (le film n'existait pas encore), vous ne faites clairement pas de *body-building* mais vous préparez mentalement à subir les pires outrages !

I'M A POOR LONESOME SOLDIER...

La borne originale propose un joystick, deux boutons pour choisir le nombre de joueurs, une touche d'action et surtout un *rotary*, sorte de molette à la **Arkanoid**, sur laquelle on appuie pour faire feu et qui permet, grâce à huit positions distinctes, d'orienter (par pas de 45°) la direction du tir indépendamment du sens de déplacement du personnage principal. Ce n'est que 4 années plus tard, avec **Ikari Warriors**, que ce principe sera décliné sous la forme d'un mix astucieux baptisé « *rotary joystick* à douze directions ». **SNK** l'utilisera dans plusieurs titres d'arcade de même que **Data East**.

Front Line transpose le *run'n gun* (inauguré par **Berzerk**) au domaine militaire, comme l'ont fait **Tank Battalion** et **Super Tank** avant lui. Si jusqu'à présent, seuls les véhicules de l'armée sont mis en scène, il est le premier à faire intervenir l'infanterie. La représentation graphique, sorte de mix entre vue aérienne et *sprites* « à plat » (dos, face ou profil), combinée à des démarches assez cocasses, ne participe pas au réalisme de l'action.

Armé d'un tir et de puissantes grenades (à utiliser avec parcimonie car celles-ci sont en quantité limitée), on avance par *scrolling* vertical à travers un décor aride, fait de buissons et de terre ocre. Rapidement, les premiers ennemis pédestres font leur apparition dans des déplacements quelque peu anarchiques, ce qui empêche d'anticiper convenablement leurs réactions et notamment le moment qu'ils choisissent pour tirer. C'est pourquoi il est préférable de conserver une certaine distance. À l'inverse, votre tir a une portée plutôt faible qui empêche de les dégommer de loin. Après plusieurs écrans, des vagues successives d'ennemis et de nombreuses mines, arrive la seconde phase qui

invite à piloter un char. Il devient alors possible de se mouvoir plus rapidement et de mitrailler à tout va. Il existe par ailleurs un second modèle, certes plus gros et moins véloce, mais seul capable d'éliminer les plus gros tanks. Il constitue une bonne protection puisqu'il permet de se faire toucher sans mourir (à condition de faire l'effort de s'en extirper à temps) et que son tir unique est très efficace. Et même s'il reste possible de s'aventurer en tant que fantassin, ce n'est clairement pas conseillé ! Ceci jusqu'à atteindre la forteresse qui ne peut être détruite qu'à pied; condition *sine qua non* pour lancer une grenade, elle seule étant en mesure de franchir les remparts. La séquence finale apparaît alors, avec l'ennemi agitant un drapeau blanc.

Côté jouabilité, les commandes répondent plutôt bien même s'il est difficile d'intégrer rapidement la gestion complexe du tir. Par ailleurs, la détection des collisions, pas toujours optimale, gâche un peu le plaisir.

Occire autant de chair humaine a toujours quelque chose d'irrationnel et de malsain. Cela dit, Front Line réussit sa mission en offrant un bon divertissement, malgré une faible durée de vie ! Ce qui, bien qu'il boucle avec augmentation de la difficulté et quelques changements graphiques, ne motive pas pour repartir au combat...

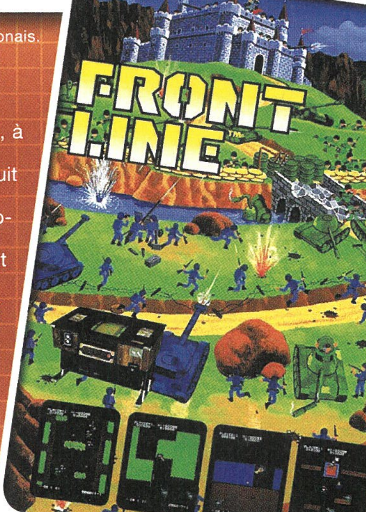
L'ARMÉE DU SALON

La version **Colecovision** est la plus réputée et tire profit des *Super Action Controllers*. Leurs quatre boutons indépendants sont l'idéal – faute de *rotary* – pour gérer le tir, les grenades et les deux sens de rotation du bras du héros. Elle reste fidèle à l'arcade avec quelques différences comme l'absence de rocher, mais avec des ajouts comme la présence d'une mitrailleuse pour anéantir la forteresse sans tank.

La mouture **NES**, quant à elle, est horrible et vide l'arcade de son essence, tandis que la version **Atari 2600** s'avère particulièrement rudimentaire (pas d'indépendance déplacements/orientation du tir, et impossibilité de lancer une grenade quand on veut). Enfin, signalons plusieurs adaptations plus ou moins réussies sur micro 8 bits. ■

TRIVIAS

- Front Line est présent sur la compilation **Taito Legend vol.2**.
- Une borne est visible dans le film **Joysticks** (1983).
- Le nombre de « tours » effectués apparaît, entre parenthèses, à côté des vies restantes.
- Deux autres programmes de Taito utilisent le même *rotary* à huit directions : **Wild Western** et **Tin Star**, sortis en 1982 et 1983.
- Il existe un *hack* sur Atari 2600, appelé *Arcade Final*, qui s'approche davantage de l'original.
- Si l'on sort d'un tank, qu'on le sème à l'écran puis que l'on veut y retourner, il aura totalement disparu !
- Les *flyers* américains et japonais se révèlent très différents. Le plus surprenant concerne les photos d'écran, puisque celles-ci n'ont rien à voir. La version japonaise affiche des décors sur fond noir. De même, la borne mise en évidence est la version cocktail. On peut également y apercevoir un tank tombé dans l'eau, chose impossible à réaliser dans le jeu. Enfin, le grand méchant qui évalue l'action avec des jumelles depuis son château, semble tout droit sorti du IIIème Reich !



Flyer Japonais.

PIT-FIGHTER

*Adapté sur une dizaine de consoles, **Pit-Fighter** a marqué les esprits des joueurs arcade via sa réalisation graphique. Deux ans avant **Mortal Kombat**, le célèbre jeu de combat de **Midway**, le titre affiche ainsi des personnages articulés par des acteurs digitalisés. Une technique qui n'est pas synonyme d'excellence dans le domaine vidéoludique, il faut bien admettre. Retour sur un titre pas totalement à la hauteur de ses ambitions.*

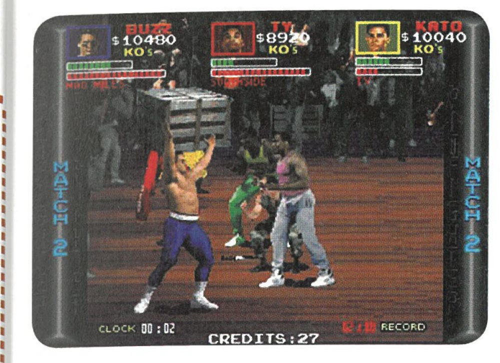
Michaël Guarné

- **Titre :** Pit-Fighter
- **Plateforme/système :** Arcade
- **Genre :** Combat
- **Editeur :** Atari
- **Développeur :** Atari
- **Sortie :** 1990
- **Adapté sur :** PC, ZX Spectrum, Master Sytem, Mega Drive, C64, CPC, Amiga, SNES, Lynx, GB

Pit-Fighter est plus une curiosité qu'un véritable jeu prévalant pour son *gameplay*. Chaque nouvelle représentation graphique a toujours eu de quoi attirer les joueurs, il faut bien l'admettre. **Donkey Kong Country** et sa touche Silicon Graphics, **Jet Set Radio** et son *cel-shading* magnifique : autant de *softs* qui ont marqué leur époque, notamment grâce à leurs graphismes uniques. Le titre d'**Atari** tend vers un certain réalisme, bien que le rendu n'ait pas eu l'impact que l'on attendait. Comme une bonne série Z, le jeu reste fendard mais énervera rapidement les joueurs ne faisant pas l'effort de le remettre dans son contexte. La plupart des acteurs ayant servi de modèles n'ont d'ailleurs pas connu de carrières bien glorieuses. Sur les trois comédiens principaux, seul **Marc Williams** (le modèle du personnage **Ty**) fera d'autres apparitions ; et dans de petites productions qui plus est, comme **College Kickboxers** ou **Dragon Fury**. On relèvera aussi la modeste carrière de l'actrice **Kim Rhodes**, le modèle du *boss* féminin nommé Heavy Metal.

PIT THEM ALL

Dans la plus grande tradition des *beat them up* d'antan, Pit-Fighter vous invite à choisir parmi trois personnages pour terrasser vos adversaires lors de combats de rues illégaux. Au menu donc : Buzz, un ex-catcheur professionnel, Ty, adepte du kickboxing, et enfin Kato, karatéka relativement agile mais un peu faiblard. Les styles de combats sont donc différents mais le *gameplay*, lui, demeure plutôt basique et peu profond. Marteler le même bouton de coup est souvent la clé de la victoire, d'autant plus que l'I.A. demeure extrêmement pauvre. Il n'y a aucune notion de *combos*, pas une once de stratégie à appliquer durant les affrontements. Certains éléments viennent toutefois rajouter un peu de variété aux combats. Divers objets (couteaux, tonneaux, shurikens, bâtons, chaises...) peuvent ainsi être ramassés à même le sol afin d'être utilisés contre vos assaillants. Et la foule vous jette de temps à autre des *items* afin de pimenter les affrontements. Des spectateurs peuvent même vous frapper, voire vous repousser dans l'arène si vous vous approchez trop près d'eux.





Les modes de jeux sont, quant à eux, très similaires. Vous enchaînez les combats sans vous rendre compte que la nature du « mode » change en réalité. Matchs normaux, *Grudge Matchs* tous les trois combats (ou matchs de la rancune – et non « runcune » comme on pouvait lire au dos de la boîte **Super NES** PAL du jeu) et *Elimination Matchs* : autant de noms différents pour un seul et même *gameplay* en fin de compte. Les huit *boss* s'enchaînent jusqu'au combattant masqué (**The Masked Warrior**), le redoutable ennemi de fin aux faux airs de **Mike Myers** de **Halloween**; du moins en ce qui concerne le masque lui-même.

LA TRIFORCE

Si le *soft* ne brille pas pour son ambiance sonore (les thèmes musicaux sont rébarbatifs, les bruitages irritants et peu convaincants), son intérêt réside principalement dans son mode multijoueurs. La borne d'origine comporte 3 joysticks et 9 boutons, permettant à un trio d'amis de combattre ensemble les ennemis du jeu. Il est d'ailleurs beaucoup plus facile de venir à bout de ces derniers en coopération qu'en solo. Boucler « l'aventure » vous prendra ainsi un peu moins d'une demi-heure si vous êtes doués. Et l'envie de retourner dans la fosse (« *pit* » dans la langue de Shakespeare) n'est pas immense, le jeu n'ayant aucune *replay value.*

ON BRADE PIT-FIGHTER

Pit-Fighter n'aura pas marqué les salles enfumées bien longtemps. Le titre d'Atari n'ayant pas connu le succès commercial souhaité, la plupart des bornes d'origine (celles avec l'écran 25 pouces jouables à trois, et non celles des kits de conversion jouables seulement à deux) seront remplacées par le gros hit de **Capcom** : **Street Fighter 2 – The World Warriors**. Des portages plus ou moins réussis ont néanmoins vu le jour. Jouables uniquement à deux, ceux-ci sont plus appréciables sur les consoles 16 bits que sur 8 bits. Une suite a été mise en chantier avant d'être annulée ; suite qui aurait vu le nombre de personnages jouables monter jusqu'à 6. Atari a quand même sorti en arcade une fausse séquelle en 1992 : **Guardians of the Hood**. Reprenant le principe graphique de Pit-Fighter, ce *beat them all* connut un tel flop qu'aucune conversion console ne sera envisagée. La technique des graphismes digitalisés connaîtra, quant à elle, des jours plus heureux avec le très *fun* **NBA Jam** notamment. ■

TRIVIAS

- Le jeu est disponible depuis 2004 dans la compilation **Midway Arcade Treasures 2** sur **XBOX**, **Game Cube** et **PS2**, une compilation qui regroupe 20 jeux d'arcade de Midway.
- Les joueurs PC peuvent, quant à eux, y jouer dans **Midway Arcade Treasures Deluxe Edition**, sorti en 2006, qui compte une trentaine de titres arcade de la marque.
- Une bande son limitée du jeu a vu le jour le 21/07/1991.
- Le portage PC du jeu contient un gros défaut graphique. En effet, un problème d'algorithme étire verticalement tous les *sprites* – les combattants comme le reste. Une horreur pour la rétine !
- Sur certains portages consoles (**Mega Drive** notamment), il est impossible de sauvegarder ses scores.



Pit-Fighter version PC et ses personnages « étirés ».

DRAGON BALL Z V.R.V.S.

- **Titre :** Dragon Ball Z V.R.V.S.
- **Plateforme/système :** Arcade
- **Genre :** Combat
- **Editeur :** SEGA
- **Développeur :** Banpresto
- **Sortie :** 1994

« Si je t'avais dit qu'un jour je deviendrais justicier, l'eusses-tu cru ? ». ***Non, je ne vais pas vous parler de pâtes, rassurez-vous, mais d'un jeu sur Son Goku et ses amis. Quel rapport entre le célèbre guerrier et mon jeu de mots ? Pas grand chose, si ce n'est que les deux sont tirés par les cheveux... Revenons à nos moutons. Si dans l'introduction nous évoquons la justice avec un grand J, c'est qu'aujourd'hui nous allons tenter de rétablir la vérité sur une borne d'arcade sous-estimée et incomprise, trésor de technologie du milieu des années 1990 qui n'aura jamais été distribuée sous sa véritable forme : Dragon Ball V.R.V.S. Et comme tout justicier qui sait que la vérité est ailleurs, c'est avec l'aide de notre informateur secret, monsieur X, alias Misterix pour les Gaulois, que nous allons tenter de résoudre cette affaire...***

Stéphane Hersin

Sortie en 1995 au Japon, cette borne d'arcade vole dans les plumes des jeux tirés de la fameuse et juteuse licence. Si la plupart des adaptations proposent des combats en 2D directement inspirés de **Street Fighter 2** – en lui ajoutant un système d'écrans qui se scindent quand les personnages s'éloignent pour restituer l'aspect aérien et grandiose des combats de la série – cette nouvelle version remet tout à plat. Bien sûr, la 2D est conservée mais le restant passe à la trappe, à commencer par la vue de profil qui cède sa place à une vue de dos. La séparation de l'écran en deux délimite maintenant le regard de chaque combattant. Plus de combat au sol, tout se passe dans le ciel. Oubliez aussi la liberté de déplacement car il ne vous est proposé que deux positions face à l'adversaire : le corps-à-corps ou le combat à distance. De fait, les possibilités de déplacement restent limitées et s'effectuent avec un bouton qui permet de passer d'une position à l'autre. Les autres commandes sont tout aussi sommaires : deux touches pour les coups de poing, une pour le droit et une pour le gauche. Une pression simultanée sur les deux vous met en garde. Le *joystick* n'est pas oublié mais son utilisation est un peu particulière. Poussez-le pour parer. En le tirant, vous concentrerez votre Ki et il faudra le relâcher en appuyant sur A ou B pour envoyer une boule d'énergie. Enfin, les directions droite et gauche vous permettent d'esquiver. Cerise sur le gâteau, un personnage inédit, créé spécialement pour le jeu, fait office de *boss*.





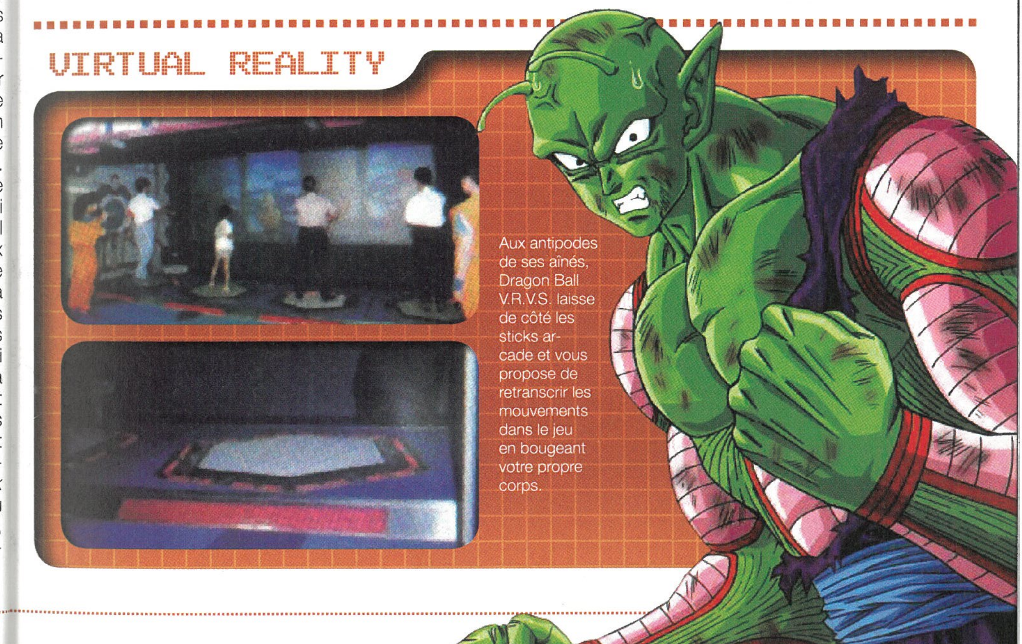
Affronter l'adversaire lorsqu'il est contrôlé par la borne est loin d'être une partie de plaisir car la bougresse est sacrément motivée et ne vous laissera pas de répit. D'autant que le jeu paraît presque injouable pour qui voudrait faire plus que donner de simples coups de poings. Par exemple, sortir un *kamehameha* vous oblige à tourner dix fois le stick dans le sens des aiguilles d'une montre, chose que l'ordinateur ne vous laisse jamais le temps d'accomplir, bien sûr. Celui-ci est plutôt malin et n'hésite pas à vous rosser de toutes parts ! Ainsi, sortir les coups les plus puissants est un véritable challenge souvent bien mal récompensé. Dans ces conditions, même un fan inconditionnel de la série mettrait cette borne au placard après quelques heures de jeu, et pourtant...

PLUS VRAIE QUE NATURE

La version arcade basique de ce Dragon Ball V.R.V.S. n'est en fait qu'un *ersatz*, destiné à la diffusion à moindre coût d'un jeu dont la borne originelle est tellement innovante et mégalomaniaque que sa commercialisation, trop coûteuse, a été abandonnée. L'idée de base pour Dragon Ball V.R.V.S sera simplement de permettre des combats (V.S) dans lesquels les joueurs activent les coups, non pas avec les sticks et les boutons des bornes d'arcade, mais avec leur propre corps, un peu à la manière des prototypes de machines à réalité virtuelle. Si vous avez bien suivi, l'appellation « V.R.V.S » n'a plus aucun secret pour vous puisqu'elle signifie simplement Virtual Reality V.S.

Cette idée ne peut que séduire. Imaginez-vous, en pleine folie Dragon Ball, reproduire les mouvements de vos personnages préférés et voir ces gesticulations traduites en super attaques à l'écran, tout cela dans l'année suivant la sortie de Street Fighter 2 !

VIRTUAL REALITY



Aux antipodes de ses aînés, Dragon Ball V.R.V.S. laisse de côté les sticks arcade et vous propose de retranscrir les mouvements dans le jeu en bougeant votre propre corps.

SEGA ACTIVATOR

L'Activator est un périphérique réservé uniquement à la Genesis, utilisant des lasers écrans infrarouges pour capter les mouvements sur deux niveaux, une position haute pour les mains et une position basse pour les pieds. La structure se présente sous la forme d'un hexagone placé sur le sol. Les diagonales de celui-ci correspondent aux boutons « A » (2x), « B », « C ». Appuyer simultanément sur les deux touches « A » revient à enfoncer « Start ». Le haut, le bas, la gauche et la droite servent de croix directionnelle. Bien qu'original, le périphérique souffre d'un petit défaut : les faisceaux infrarouges sont facilement déviés par les plafonds imparfaits ou les surfaces réfléchissantes, ce qui fausse parfois la détection des mouvements. On peut aussi lui reprocher de ne pas être très adapté au *gameplay* des jeux **Mega Drive**, car contrairement à ce qui est montré dans le spot télévision, à moins d'être un véritable athlète, le jeu au *pad* reste bien plus efficace.

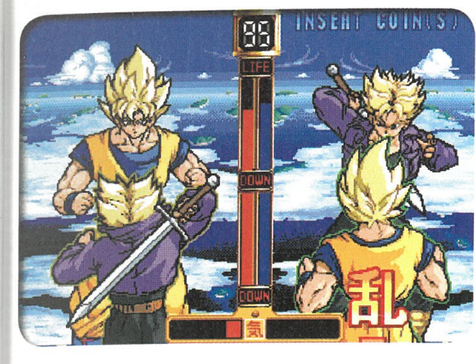


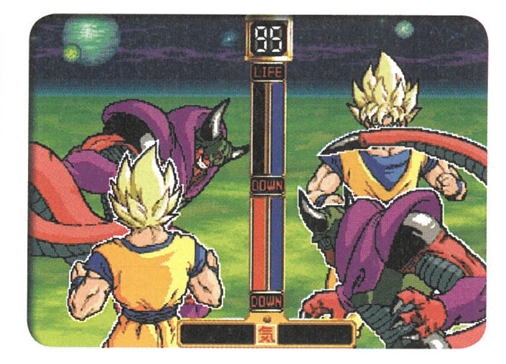


À LA POINTE DE LA TECHNOLOGIE

À l'origine éditeur du jeu, **SEGA**, pour des raisons commerciales, souhaite frapper un grand coup lors d'un évènement organisé en 1994 dans le Gorakuen Hall (quartier Bunkyoku) par la **Shueisha**, éditeur du manga et du fameux hebdomadaire **Shônen Jump**. Et le moins qu' on puisse dire, c'est que les moyens seront au rendez-vous. Cette première version de la borne est tout bonnement gigantesque. L'image s'avère projetée sur deux écrans géants à l'aide de deux vidéoprojecteurs tritubes, appelés aussi CRT, placés dernière les joueurs. De cette façon, deux groupes de deux personnes peuvent jouer en même temps dans deux duels séparés. Couplé à cela, une interface homme-machine a été inventée spécialement pour l'occasion : un système de détection de mouvements inédit qui a nécessité un travail de recherche et développement pour optimiser une technologie qui, à l'époque et encore maintenant, ne permet pas une reproduction sans erreur des mouvements du joueur. Après moult essais, c'est une structure en forme de pentagone, développée au sein même des locaux de SEGA Japon, qui a été retenue. Dans chaque côté du pentagone est placé un capteur de mouvement et à l'intérieur de la structure, un tapis avec contrôleur de tension commande les sauts. Pour vous donner une idée plus précise de l'appareil, il ressemble beaucoup à l'**Activator** (voire encadré) un périphérique hexagonal conçu pour la **Genesis**. Attention toutefois : la technologie employée pour l'Activator est tout à fait différente, seul le principe est similaire.

L'autre avantage par rapport à l'Activator, est que les commandes sont suffisamment simples à assimiler pour permettre au joueur de s'y retrouver instantanément. En résumé, les capteurs à l'arrière commandent l'esquive droite et gauche, ceux avant-droit et avant-gauche permettent de donner des coups de poings droit et gauche, et enfin, le capteur au sommet du pentagone sert à déclencher les attaques les plus puissantes et les coups spéciaux. Bon, c'est vrai, en pratique c'est un peu plus compliqué. Par exemple, pour déclencher un kaméha il faut exécuter la commande suivante : avant-droit, avant-droit, arrière pour concentrer son énergie et avant droit pour lâcher toute la sauce. Mais de telles commandes, même si elles sont un peu compliquées, permettent néanmoins de reproduire les chorégraphies de nos héros en plein combat. Imiter en direct un *kamehameha* ! Imaginez l'extase que cela aura pu procurer aux fanatiques de la série venus participer à l'événement organisé par Shônen Jump !





LE REVERS DE LA MÉDAILLE

Évidemment, quand s'est posée la question de la diffusion dans les salles d'arcade, SEGA a dû faire face à un problème de taille. Une telle installation prend trop d'espace et aucune salle n'avait suffisamment de place pour accueillir une telle structure. C'est pour cette raison qu'une deuxième version a été conçue pour fonctionner avec les moniteurs 4 : 3 de 50 pouces des bornes **Megalo 50**, fabriquées par SEGA. Malheureusement, le coût étant jugé trop important, elle a été abandonnée pour une version tournant sur borne **City**, avec la maniabilité au stick que l'on connaît, réservée aux Hercules des salles de jeux.

Il est vrai que même dans sa version originale, Dragon Ball V.R.V.S garde des défauts comme une I.A. basique et frénétique dans les parties en solitaire qui laissent peu de place au jeu en finesse, sans oublier un *boss* de fin presque invincible. Il est juste dommageable qu'à l'époque, la première version du jeu n'ait pas connu de sortie en salles d'arcade. Il est certain qu'une telle borne aurait eu autrement plus d'impact sous sa forme originale, permettant des duels intenses entre joueurs. Malheureusement, la jouabilité conçue pour fonctionner avec l'interface initiale, une fois adaptée à la version sur borne City avec son interface classique, rend le *soft* injouable. Il faut croire que le but de SEGA dans cette affaire aura été de marquer l'esprit des joueurs présents à l'événement et de montrer sa supériorité dans le domaine de l'arcade, plutôt que de créer la borne Dragon Ball Z ultime. ■

TRIVIAS

- Le Gorakuen Hall est le bâtiment qui accueille les combats de boxe professionnels et autres compétitions de sports de combat (catch, kick-boxing). Si vous êtes fan d'**Ashita No Joe** ou d'**Hajime no Ippo**, le lieu doit vous être familier
- SEGA a confié le projet à **Tetsu Okano**, ce qui peut surprendre quand on sait qu'il vient à peine d'entrer dans la firme. À ce titre, il est particulièrement attaché à ce projet, le premier de sa carrière de *game designer*.
- La technologie nécessaire pour mener à bien le projet n'était pas à la portée de toutes les bourses et le coup de développement a mis SEGA dans le rouge. Mais à l'époque, les bénéfices sont tels que les pertes ont été facilement comblées.
- Il faut plutôt voir Dragon Ball V.R.V.S comme un investissement de SEGA qui veut sa part des juteux droits d'exploitation de la **Shueisha** et autres maisons d'édition de mangas, monopolisés à l'époque par **Bandai**.
- Comme de nombreux jeux d'arcade, Dragon Ball V.R.V.S. n'a jamais dépassé les frontières japonaises et n'a connu aucune conversion console.



RING OF DESTRUCTION: SLAMMASTERS II

Pour bon nombre d'entre nous, les années 1990 sont considérées comme l'âge d'or de l'arcade. Le règne du crédit, comme on dit. Celles qui ont vu naître des jeux de légende qui resteront à tout jamais gravés dans les mémoires. ***Ring of Destruction: Slammasters II*** *s'inscrit dans cette décennie. Et il fait partie de ces petites pépites qu'il est difficile d'oublier, pour peu que l'on y ait gouté.*

Greeg Da Silva

- **Titre :** Ring of Destruction: Slammasters II
- **Plateforme/système :** CPSII
- **Genre :** Catch
- **Editeur :** Capcom
- **Développeur :** Capcom
- **Sortie :** 1994



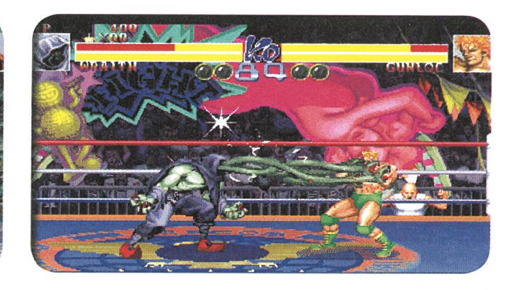
DU PAIN, DU VIN ET DES COUPS DE POING

Il faut d'abord dresser le profil psychologique de Ring of Destruction: Slammasters II. Comme son nom ne l'indique pas forcément, il s'agit du troisième épisode d'une saga née en 1993. À cette époque, les jeux de bagarre ont le vent en poupe et Capcom s'autoproclame Roi de l'Arcade avec des titres phares comme **Street Fighter II** ou **Final Fight**. Au même moment, mais dans un tout autre medium, les super stars du catch rencontrent un succès international. La discipline est extrêmement populaire avec ses retransmissions TV et ses *shows live*. Fière de ses succès dans les différents genres de l'arcade, la firme d'Osaka décide de se lancer dans une nouvelle IP mettant en scène des catcheurs. **Saturday Slammasters** est né. Après une seconde version du premier opus (**Muscle Bomber Duo - Ultimate Team Battle**) arrive enfin Ring of Destruction: Slammasters II, une petite perle assez méconnue du grand public. Comparée à ses prédécesseurs, cette dernière fait presque l'impasse sur le coté catch. On a plus affaire à un vrai kakuto avec des bribes de lutte, qu'à l'inverse.

80% FRAPPE, 20% CATCH = 100% PUR AMUSEMENT !

Tout d'abord (et c'est déjà le cas dans le premier), contrairement à tous les autres jeux du genre, la barre de vie ne fait que descendre et n'est pas une simple barre de stamina qui se régénère passé un certain temps. Le combat s'organise sur trois *rounds*. Le premier à en gagner deux remporte le match. Le *soft* ne se joue que sur un seul plan, à la différence du précédent opus





ou toute la surface du ring était exploitable. On saute avec le joystick vers le haut, on se protège avec la commande arrière et on a 4 boutons d'attaque : 2 poings, 2 pieds. Une cinquième touche est accessible : le bouton de chope. Ring of Destruction emprunte la quasi totalité de son système de jeu à Street Fighter, du coup, tous les personnages sont dotés de techniques spéciales, en plus des coups normaux, qu'il faut exécuter comme un *Ha Do Ken* ou un *Sonic Boom*. Tous les personnages (au nombre de 14) ont ainsi leur propre style de jeu. Le *soft* dispose d'un système de *combo*, comme un vrai *versus fighting*, mais aussi d'un super coup, ou plus précisément d'une super chope, puisque celle-ci devra être exécutée au moment du *grappling*. D'autres éléments du *gameplay* ont été empruntés à des titres phares du genre, comme par exemple le mode « *rage* » de **Samurai Spirits** (le personnage devient rouge après avoir encaissé une série de coups) qui rend les attaques plus puissantes pendant un certain temps. On note également l'apparition d'un *dash* avant (ou arrière) pour se ruer contre son adversaire et lui coller un gros *ram jam* des familles, ou bien la possibilité de faire un *super finish* en « exécutant » son adversaire avec une super chope et lui enfoncer la tête dans le ring (littéralement). Ring of Destruction n'a réellement qu'un seul défaut : n'avoir jamais été adapté sur console. Il nous faut passer par des voies onéreuses ou illégales pour pouvoir jouir de ce jeu de frappe vraiment rafraîchissant, au *design* impeccable et à l'ambiance exceptionnelle, qui s'est malheureusement noyé dans le torrent de *softs* de l'époque. Une fois encore, Capcom a su réunir en un seul jeu tous les meilleurs ingrédients du genre. Un truc à ressortir dans 10 ans, et qui n'aura, bien entendu, pas pris une ride. ■

> SLAMMASTERS II EMPRUNTE LA QUASI TOTALITÉ DE SON SYSTÈME DE JEU AU CÉLÈBRE STREET FIGHTER.

TRIVIAS

- Le *character design* des personnages est signé **Tetsuo Hara,** le dessinateur du célèbre manga **Hokuto no Ken**.
- Titan the Great (ou Titanic Tim) est le partenaire de Birdie de Street Fighter dans leur duo 500 Trillions Power. Clin d'oeil au « couple » **Hulk Hogan/Randy Savage**.
- Gomes (ou King Rasta) est en fait le *design* original de Blanka de la série Street Fighter. Ils partagent le même coup de morsure au visage.
- Le personnage Aleksey Zalazof (Biff Slamkovich) fait référence à Zangief lorsqu'il perd ou qu'il gagne.
- Haggar possède sa panoplie de coups de Final Fight. Sa fille, Jessica, fait un cameo dans sa pose de victoire.
- Tous les personnages sont des références aux super stars du catch de l'époque. Ainsi, Victor Ortega renvoie à Hulk Hogan, Wraith à Undertaker (qui sévit encore aujourd'hui sur les rings), etc.
- Ring of Destruction: Slammasters II est connu au Japon sous le nom de **Super Muscle Bomber: The International Blowout.**
- **Sony Music Entertainement** a édité en 1994 un album CD en édition limitée reprenant la bande-son du jeu (Super Muscle Bomber Arcade Game Track - SRCL-2919).



Victor Ortega

Hulk Hogan



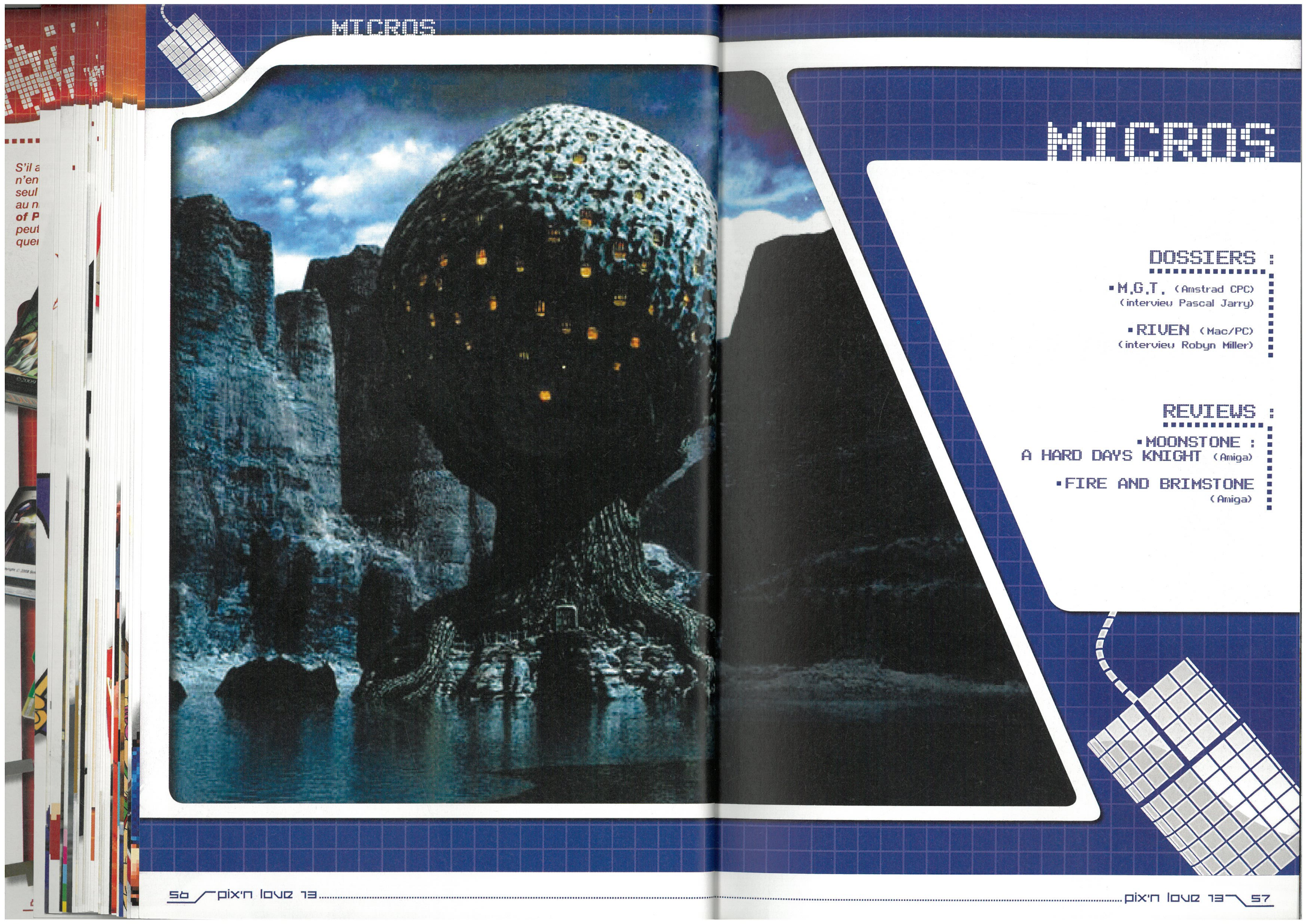
Sheep the Royal



Big Van Vader

Kimala

John Tenta



MICROS

DOSSIERS :

- M.G.T. (Amstrad CPC) (interview Pascal Jarry)
- RIVEN (Mac/PC) (interview Robyn Miller)

REVIEWS :

- MOONSTONE : A HARD DAYS KNIGHT (Amiga)
- FIRE AND BRIMSTONE (Amiga)

MOONSTONE : A HARD DAYS KNIGHT

- **Titre :** Moonstone : A Hard Days Knight
- **Plateforme/système :** Amiga
- **Genre :** Beat'em all/RPG
- **Editeur :** Mindscape
- **Développeur(s) :** Rob Anderson, Todd Prescott, Kevin Hoare, Dennis Turner, Steve Leney, Richard Joseph
- **Sortie :** 1991

La violence dans les jeux vidéo a depuis toujours été un sujet sensible et maintes fois pointé du doigt. À l'aube de l'informatique ludique, même si beaucoup de libertés ont été permises, les précurseurs qui se sont risqués à en user ont toutefois subi quelques lourdes conséquences. Ce sera le cas de Moonstone, un jeu Amiga qui a été boudé d'une bonne partie du monde connu.

Eric Cubizolle

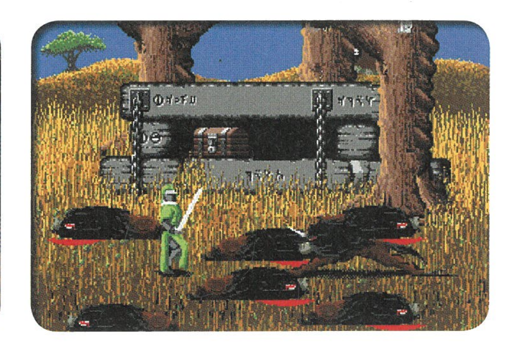
Merci à **Rob Taylor** *(http://moonstone.classicgaming.gamespy.com/)*, détenteur des interviews originelles des concepteurs, pour sa collaboration et le partage de ses connaissances.

OBJECTIF LUNE

Il est une prophétie ancestrale en terres obscures qui prédit pour chaque nouveau millénaire, l'avénement d'un grand champion. En ces périodes d'agitation stellaire, *Danu*, l'esprit de la Lune, détourne alors son attention des activités du cosmos pour s'intéresser à celles de la Terre. Durant cette parenthèse éphémère, les Dieux accordent le pouvoir suprême des étoiles au valeureux guerrier qui rapportera la pierre de Lune.

En cette nuit pénétrante, s'avance un mystérieux et silencieux cortège de druides au cœur d'une forêt lugubre. Seul le crépitement des torches enflammées brise le silence de mort qui règne alentours. Arrivés au cœur de l'édifice sacré **Stonehenge**, c'est par un rite solennel que les druides procèdent à d'étranges invocations. Non loin de là, une inquiétante et imposante silhouette se profile alors entre les ombres torturées des arbres. Il est là. S'avançant dans un vacarme sourd et métallique à la fois, le preux chevalier en armure se découvre peu à peu sous la pâle lueur lunaire. Il est l'élu, le champion. Comme pour le saluer, d'aveuglants éclairs fendent les cieux, illuminant le métal froid qui recouvre son corps puissant.

Aux quatre coins de la Vallée des Dieux, ce phénomène se répète, donnant vie à autant de prétendants. La quête pour la pierre de Lune peut enfin commencer.



LES RÉVOLUTIONS DE LA LUNE

Moonstone est un jeu où la moitié du temps est consacrée aux déplacements de son personnage sur une carte divisée en 4 régions aux reliefs et climats bien distincts. Au début de la partie, ces provinces envoient leurs champions respectifs avec pour mission commune de retrouver les 4 clefs enchantées qui ont été éparpillées dans toute la carte. Lorsqu'un des champions a enfin réussi à les réunir, il doit se rendre au centre de la vallée pour y mener un ultime combat et récupérer la pierre de Lune tant convoitée. C'est seulement ensuite qu'il pourra retourner dans sa région et gagner la partie.

On évolue donc au tour par tour sur le plateau de jeu, écumant les endroits repérés sur la carte à la recherche des fameuses clefs. Chaque tour représente une journée de marche. Une fois un déplacement effectué, et si le lieu est stratégique, se déclenche alors une phase d'action à la **Barbarian** où l'on doit le plus souvent faire face à un ou plusieurs ennemis à occire du tranchant de sa lame. Durant ces phases d'action pure, alors que les corps mutilés de ses ennemis s'entassent sur le sol, effusions de sang et flaques d'hémoglobine sont généreusement dispensées. Le rouge envahit littéralement l'écran après quelques secondes seulement et les animations sont d'un réalisme rarement égalé sur la machine de **Commodore**. Ces combats à l'arme blanche sont sans aucun doute les plus gores et les plus violents que la ludothèque Amiga ait jamais proposés. À l'instar de Barbarian, les huit positions de la manette sont affectées à autant de coups (qu'il faudra apprendre à maîtriser car chaque race de monstres demande une technique spécifique pour être vaincue). Une victoire apporte des points d'expérience qu'il est ensuite possible de troquer contre de l'endurance, de la force ou encore de la constitution : c'est de cette manière que l'on fait évoluer les capacités physiques de son personnage au fil de l'aventure. L'issue des combats est également récompensée par une certaine quantité de pièces d'or à dépenser en des lieux plus paisibles tels que les tavernes, les armureries et les temples des villes. Enfin, les plus chanceux peuvent aussi récupérer potions et autres sortilèges magiques. Lorsqu'un lieu est assaini, il disparait définitivement de la carte.





Les déplacements sont très réalistes puisque la nature du terrain influe directement sur la distance que le chevalier peut parcourir. Ainsi, un chemin escarpé ou rocailleux ralentira la progression alors qu'une plaine la favorisera. Pour corser le tout, un dragon écarlate survole aléatoirement la contrée : si par malheur sa route croise celle d'un chevalier, un combat difficile et sans merci doit alors être mené contre l'imposant reptile volant, au risque de se faire dérober les clefs précédemment acquises ou de voir son nombre de vies diminuer de manière substantielle. Enfin, de mystérieux chevaliers noirs réfractaires au rituel et prêts à tout pour entraver la progression des champions dans leur quête, errent au hasard de la carte. Lorsque les sentiers de deux combattants se rejoignent, le vainqueur de la rencontre a alors tout le loisir de dépouiller sa victime, ce qui rend le challenge encore plus captivant.

Vous l'aurez compris, Moonstone est un jeu superbe, équilibré et réellement amusant. La seule petite ombre au tableau se situe au niveau de la distribution des clefs. En effet, il aurait été appréciable que cette étape soit aléatoire afin de valoriser leur recherche et rendre chaque partie unique. Or, ici, ce n'est pas le cas puisque les clefs se trouvent, à chaque nouvelle partie, inlassablement aux mêmes endroits sur la carte.

Bardé de qualités, le jeu de **Mindscape** se heurte pourtant à de très nombreux obstacles lors de sa sortie, jusqu'à se transformer en échec commercial. Alors s'il est difficile de comprendre pourquoi un *soft* aussi prometteur a fait l'objet de tant de réticences, c'est qu'il faut se replonger dans l'histoire de sa genèse pour en saisir les raisons…

LA FACE CACHÉE DE LA LUNE

Tout commence en 1989 lorsque **Todd Prescott** arrive avec un tout nouveau concept dont la substance est couchée sur papier. Dans l'idée, il s'agit de combiner *RPG* et *beat'em all* dans un univers *heroic-fantasy* médiéval. Mais, surtout, le jeu doit pouvoir offrir un divertissement immédiat et convivial : Todd imagine très bien une bande de copains assis devant l'écran en train de s'amuser à son jeu pour une après-midi ou même une soirée entière.

À cette époque, **Rob Anderson** vient tout juste de terminer les graphismes de **Fiendish Freddy** (un jeu loufoque sur le thème du cirque) pour la société Mindscape, et il est justement dans l'attente de se plonger dans quelque chose de plus passionnant, de plus consistant, et qui ne nécessite pas simplement quelques graphismes à élaborer. Le projet de Todd tombe donc à pic puisque, si l'idée est bien là, tout reste encore à imaginer et concevoir.

Il faut dire qu'à l'origine, Todd et Rob sont des amis d'enfance qui, résidant dans la même rue, ont grandi ensemble. Tous deux grands fans de jeux de plateau de type RPG, ils s'adonnent assez souvent à leur passion grâce à des produits tels que **Talisman**, **Donjons & Dragons** et **Dark Tower**. C'est d'ailleurs dans ces derniers qu'ils vont puiser l'inspiration nécessaire à l'élaboration du coté stratégique de Moonstone.

Ainsi, c'est extrêmement motivé que Rob commence par créer quelques animations de combats sous **Deluxe Paint**. Le résultat étant plutôt concluant, nos deux compères décident alors, munis d'un document de conception sous le bras, de soumettre leur projet aux dirigeants de Mindscape, qui se montrent enthousiastes. Un contrat est rapidement signé et le développement immédiatement attaqué. Afin d'aller plus vite, d'autres personnes se joignent au binôme initial. Ainsi, Rob fait appel à **Kevin Hoare**, un programmeur de talent avec qui il a déjà travaillé dans le passé. Son rôle est de lui prêter main-forte concernant la programmation en assembleur. Il recrute également **Dennis Turner** et **Steve Leney** pour l'aider dans l'illustration et l'animation.

La petite équipe ainsi constituée, le développement va bon train. Côté graphisme, la méthode employée est assez contraignante mais gage de qualité : tout est au préalable dessiné sur papier, sans exception, puis porté sur l'Amiga grâce à une tablette graphique. Et on mesure d'autant plus la somme de travail lorsqu'on sait qu'au final plus de 1.000 dessins constituent l'univers graphique de Moonstone ! Pour s'acquitter de la tâche, Rob confie que sa méthode de travail consistera à passer quelques semaines à créer *artworks* et animations, puis de passer les deux semaines suivantes à les intégrer dans le jeu… et ainsi de suite. Son souhait est de faire un jeu aussi amusant dans la victoire que dans la défaite. Pour cela, il injecte dans ses créations de pixels un humour noir omniprésent. Il imagine ainsi d'innombrables façons de mourir dont les sources d'inspiration sont aussi nombreuses qu'éclectiques : **Conan le Barbare**, **Monthy Python**, **les Looney Tunes**, **Le Seigneur des Anneaux**, etc. Certaines font rire, d'autres surprennent, mais toutes sont prétexte à toujours plus de gerbes de sang. Les phases de combat sont d'ailleurs fortement influencées par celles d'un autre *hit* sorti en 1987 : Barbarian. Todd explique qu'ils ont été impressionnés par la très grande jouabilité et par les sensations procurées par le *soft* de **Palace Software,** et qu'ils voulaient absolument intégrer ces aspects dans leur jeu. On retrouve d'ailleurs dans Moonstone la célèbre décapitation qui a fait les beaux jours de Barbarian. Todd, quant à lui, étudie en parallèle à l'université pour l'obtention d'un certificat en biologie, ce qui l'oblige à contribuer au développement de la version Amiga de manière beaucoup plus partielle. Mais cela ne l'empêche pas de participer à sa programmation, à la phase de test et à la rédaction de son manuel.